LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI
Guardian Heros a Pag. 85
GAME power
48
Marzo 1996 - Lire 6.000
VIRTUA FIGHTER KIDS
IN PRINCIPIO ERANO BIMBI
TOTAL NBA '96
LA SONY SCENDE IN CAMPO
SONIC 3D
SONIC DIVENTA UN PICCHIADURO!
GAME POWER • Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale /50% Milano
Help
VIRTUA FIGHTER 2
RAYMAN
THUNDERHAWK 2 • PSYCHIC DETECTIVE • WATERWORLD •
DESCENT • REVOLUTION X • THE D • STREET FIGHTER ZERO •
JOHNNY BAZOOKATONE • SOLAR ECLIPSE • ACTUA SOCCER •
POWER INTINCT 2 • ROBO PIT • NHL FACE OFF • MICRO MACHINES
• BATTLE MONSTER • DRAGON LORE • NINKU • NAMCO COLL. 2

QUEEN COMPUTER

L. 99.900 — L. 119.900 — L. 119.900 — L. 139.900 — L. 109.900 — L. 119.900 — L. 109.900 — L. 119.900 — L. 119.900 — L. 109.900 — L. 109.900 — L. 129.900 — L. 119.900 — L. 79.900 — L. 99.900 — L. 109.900

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
AERO THE ACROBAT	59.900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	79.000	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN SOLDIER	99.900	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX	65.000	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)
ATTACK CHOPPER	59.900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)
BATMAN RETURNS	69.900	(E)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BOOGERMAN	79.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
CANNON FODDER	49.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COLLEGE FOOTBALL USA 96	129.000	(E)
COMIX ZONE	119.900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	129.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
DAFFY DUCK	109.900	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	119.900	(E)
DESERT STRIKE	59.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DJ BOY	39.000	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	119.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DYNAMITE HEADDY	59.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	139.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ESWAT	59.900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	69.000	(E)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	109.900	(E)
FLASHBACK	119.900	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69.000	(U)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99.900	(E)
GENERATION LOST	59.900	(E)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	59.900	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	59.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	29.900	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
JEWEL MASTER	39.900	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	119.900	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE BOOK	59.900	(E)
JURASSIC PARK 2	69.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	49.900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	59.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
LIGHT CRUSADER	139.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MARSUPILAMI	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN - THE WILY WARS -	129.900	(E)
MEGA SWIV	59.900	(E)
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	29.900	(E)
MEGADRIVE JOYSTICK ARCADE POWER	89.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MEGALOMANIA	59.900	(E)
MICKEY MANIA	59.900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	89.000	(U)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	119.900	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL	
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99.900	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC PANIC	59.900	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	79.900	(E)
PIRATES OF DARK WATER	59.900	(E)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	109.900	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)
PROBOTECTOR	39.900	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	109.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
REVOLUTION X	TEL	
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
RISTAR	99.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.900	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	129.900	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	59.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	119.000	(E)
SHAQ-FU	49.900	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	119.900	(E)
SONIC 2	39.900	(E)
SONIC 3	95.000	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	79.900	(E)
SONIC COMPILATION	59.900	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99.900	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
SPIROU	89.900	(E)
SPORTS COMPILATION	109.900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STARGATE	59.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	109.900	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119.900	(E)
SYNDICATE	69.900	(E)
TALMIT'S ADVENTURES	49.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TERMINATOR	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	79.900	(E)
THE LOST VIKINGS	89.900	(E)
THE OOZE	79.900	(E)
THE PUNISHER	59.900	(E)
THE STORY OF THOR	139.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	79.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TOTAL FOOTBALL	99.900	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89.900	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	79.900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VECTOR MAN	109.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING	99.900	(E)
VR TROOPERS	109.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WIZ'N'LIZ	49.000	(E)
WORLD CLASS SOCCER	39.900	(E)
WORLD CUP USA 94	39.900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109.900	(E)
XENON II	49.900	(E)
YOGI BEAR	89.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO KAMIKAZE	89.000	(E)
ZERO TOLLERANCE	89.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)
ZOOP	79.900	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

Titolo	Prezzo
ARENA	79.900
ASTERIX -SECRET MISSION- + T-SHIRT	69.900
BATMAN & ROBIN	79.900
BATMAN FOREVER	79.000
BATMAN RETURNS	49.900
BUST A MOVE	69.900
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
FATAL FURY SPECIAL	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	79.900
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	69.900
JUDGE DREDD	79.900
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILLUSION	49.900
MICKEY MOUSE 3 -LEGEND OF ILLUSION-	69.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.900
PHANTOM 2040	79.000
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.900
PRIMAL RAGE	79.000
RISTAR	49.900
SONIC 2 IN 1	79.900
SONIC 3	59.900
SONIC DRIFT 2	79.900
SONIC LABYRINTH	69.900
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.900
SPEEDY GONZALES	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STREET OF RAGE	39.900
STRIKER	69.900
SUPER MONACO GP	49.900
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	79.900
TAIL'S ADVENTURES	79.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
VR TROOPERS	69.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900
ZOOP	79.000

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

E' NATA QUEEN On Line

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO

HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
ACTRISER	59.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	89.900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	69.900	(E)
ASTERIX	89.900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(E)
BATMAN FOREVER	129.000	(E)
BATMAN RETURNS	99.000	(E)
BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATE	59.900	(E)
BIG SKY TROOPER	129.000	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BLUES BROTHERS	59.900	(E)
BOOGERMAN	139.900	(E)
BOXING LEGEND OF THE RING	69.900	(E)
BRAINES	59.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BUBSY 2	119.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	89.000	(E)
CAPITAN COMMANDO	69.900	(E)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRES KISS -	149.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHESSMASTER	59.900	(E)
CLAY FIGHTER 2	49.900	(E)
DEMOLITION MAN	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59.900	(E)
DIRT RACER	109.000	(E)
DIRTY TRAX FX	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY II	139.900	(E)
DOOM	159.900	(E)
DOUBLE DRAGON	69.900	(E)
DRAGON	69.900	(E)
EARTH BOUND	139.900	(U)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	129.900	(E)
EQUINOX	59.900	(E)
F ZERO	69.900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	129.000	(E)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FINAL FIGHT 3	129.900	(U)
FIREMAN	129.000	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	69.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	149.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	119.900	(U)
FRANTIC FLEA	119.900	(E)
GALACTIC PINBALL	89.900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129.000	(U)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59.900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY	119.900	(E)
HAGANE	95.000	(E)
HEAD ON SOCCER	119.000	(U)
I PUFFI	119.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	99.900	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	69.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.000	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	139.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79.900	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
IZZY'S QUEST	129.900	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69.900	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	139.000	(E)
JUDGE DREDD	109.000	(E)
JUNGLE STRIKE	119.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	139.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	129.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	129.900	(E)
KING ARTHUR	129.000	(U)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	89.900	(E)
LEMMINGS	69.900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	69.900	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49.900	(E)
MECHWARRIOR 3050	139.000	(U)
MEGA MAN 7	135.000	(U)
MEGA MAN X 2	129.900	(E)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.900	(E)
MICKEY & MINNIE	TEL	
MICKEY MANIA	69.000	(E)
MICKEY'S MAGICAL QUEST	89.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.000	(E)
NBA BASKETBALL	79.900	(E)
NBA GIVE N'GO	149.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NBA LIVE 96	129.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139.900	(E)
NHL HOCKEY 95	89.900	(E)
NHL HOCKEY 96	129.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.000	(U)
NOSFERATU	149.000	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
OUT OF THIS WORLD	69.900	(U)
OUT TO LUNCH -PIERRE LE CHEF-	89.000	(E)
PAC IN TIME	69.900	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PHANTOM 2040	129.000	(U)
PINBALL FANTASY	79.900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	59.900	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	139.000	(U)
POWERDRIVE	69.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.900	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)
RED ALARM	89.900	(E)
REVOLUTION X	139.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
SAILOR MOON	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109.000	(U)
SECRET OF EVERMORE	159.000	(U)
SECRET OF MANA	99.900	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	139.900	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89.900	(E)
SIM CITY	49.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SONIC THE BLASTMAN 2	129.000	(J)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	89.900	(E)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	139.000	(U)
STREET FIGHTER 2	89.900	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
STREET HOCKEY 95	129.900	(U)
STREET RACER	89.900	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	49.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	119.900	(E)
SUPER CASTLEVANIA IV	59.900	(E)
SUPER DROPZONE	109.000	(E)
SUPER MARIO ALL STARS	79.900	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69.900	(E)
SUPER METROID	59.900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
SUPER PROBOTECTOR	69.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER R-TYPE	59.900	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER STAR WARS	79.900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	69.900	(E)
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	99.900	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.900	(E)
SUPERNINTENDO JOYPAD 6 TASTI	29.900	(E)
SWAT KATS	119.000	(U)
SYNDICATE	49.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TELEROBOXER	89.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
TETRIS 2	89.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	119.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	109.000	(E)
TIN STAR	69.900	(U)
TIN TIN	129.900	(E)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURBO TOONS	89.000	(E)
ULTRAMAN	59.900	(E)
UNIRALLY	119.900	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	89.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WATERWORLD	159.000	(E)
WEAPONLORD	119.900	(E)
WILD GUNS	129.000	(U)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WING COMMANDER	59.900	(E)
WOLVERINE	69.900	(E)
WORLD MASTER GOLF	119.900	(E)
WORMS	159.900	(E)
WWF RAW	79.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139.900	(E)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.000	(E)
ZOOP	109.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

GAME BOY Nintendo

Titolo	Prezzo
ASTERIX & OBELIX	59.900
ASTEROID + MISSION COMMAND	59.900
BOMBERMAN	69.900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900
DONKEY KONG LAND	69.900
EARTH WORM JIM	69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	69.900
GALAGA / GALAXIAN	59.900
JOHN MADDEN 96	59.900
KILLER INSTINCT	69.900
MEGA MAN 4	69.900
MICKEY MOUSE 5 - MAGIC WANDS -	69.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69.900
MORTAL KOMBAT	35.000
MORTAL KOMBAT 2	59.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
MRS PACMAN	59.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.900
NBA LIVE 96	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB 96	59.900
PAC PANIC	69.900
PINBALL MANIA	69.900
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.000
PRIMAL RAGE	69.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	69.900
STARGATE	49.900
STREET FIGHTER 2	69.000
SUPER BATTLETANK 2	69.900
SUPER MARIO LAND 1	39.900
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	59.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	59.900
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900
TETRIS	39.900
TETRIS BLAST	69.900
TOP RANK TENNIS	59.900
WATERWORLD	69.900
WORLD HEROES 2 JET	69.900
WORMS	89.900
WWF RAW	49.900
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	49.900
ZOOP	69.000

L. 139.900 · L. 159.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 149.900 · L. 139.000 · L. 109.900 · L. 129.900 · L. 139.900 · L. 159.900 · L. 119.900 · L. 159.900 · L. 139.000

L. 69.900 · L. 59.900 · L. 69.900 · L. 59.900 · L. 69.900 · L. 79.000 · L. 69.900 · L. 69.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐		
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Anita" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Matrimonio" Badioli, Serena "Taxi" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Maria Goretti" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Tiziano "Sony" Toniutti **(apecar@linux.infosquare-.it)**, Claudio "Chiara" Tradardi **(trust@bbs.info-square.it)**, Carlo "Cotone" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Fantacalcio" Cupola, Max "Inviato" Sacchi, Marco "Eremita" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Happy Dino's" Soliani, Antonio "Desaparecidos" Micciulli, Paolo "U.S.A." Verri, Yuri "Scarlet" Abietti, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "San Valentino" Pasetto, Giuseppe "Ormoni" Principe

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Wardancer, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, MBF, Kuscino, Wood Elf, DBM, Stefano "lei è depresso, ma non è fesso" Petrullo

ART DISTORTOR

Marumba "Iridella" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Sub" Asmeri, Gian Vittorio "Gozzo" Cutri, Sara "Meccanica" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

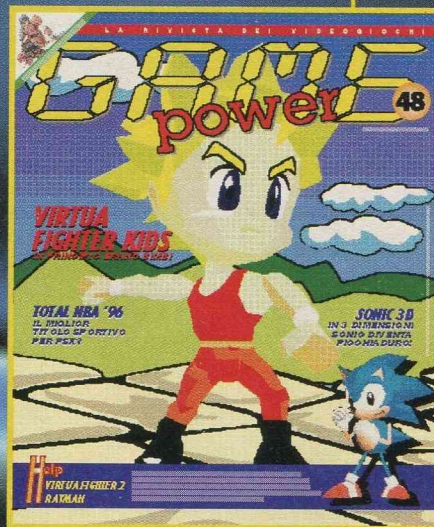
DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

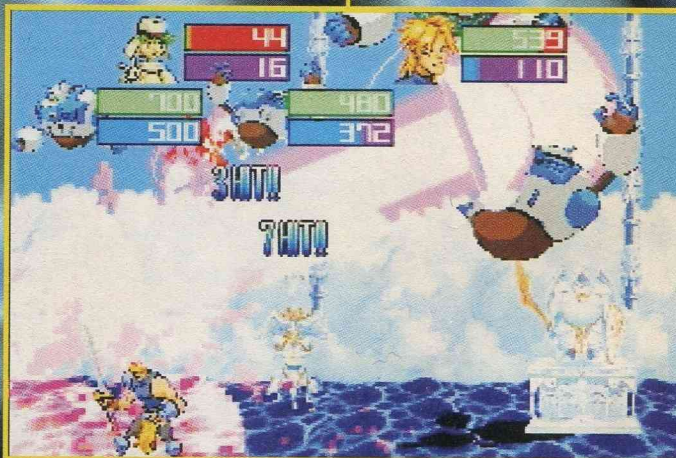
LA COPERTINA

VIRTUA FIGHTER SI DEFORMA, E GLI EROI DEL PICCHIADURO PIÙ FAMOSO DELLA SEGA CI DIMOSTRANO CHE SE LE DAVANO ANCHE DA PICCOLI

"L'ALCOL ABBATTE MURI CHE NEANCHE IL TEMPO PUÒ ELIDERE."

GIUSEPPE PRINCIPE

GUARDIAN HEROS

PAG. 85

IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE DEI PICCHIADURO A SCORRIMENTO PER IL VOSTRO FIDO SATURN

SONIC 3D

PAG. 50

IL TITOLO NON C'È ANCORA, MA LE PRIME IMMAGINI SONO AFFASCINANTI

Help

LA SOLUZIONE DI RAYMAN GIUNGE AL TERMINE E TRA LE PAGINE DELL'HELP TROVANO SPAZIO TUTTE LE MOSSE DEL MITICO VIRTUA FIGHTER 2

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

TIZIANO HA SCOPERTO S'È STESSO, FINALMENTE, E SE NE VERGOGNA A NON FINIRE

ACTUA SOCCER

PAG. 130

IL TITOLO DI CALCIO PIÙ ATTESO PER PLAYSTATION È ARRIVATO!

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12

LA DOMANDA DEL MESE TROVA SPAZIO TRA LE MISSIVE DEL CARO TRE RUOTE

DESCENT

PAG. 114

DOPO AVER SPOPOLATO SU PC, IL DOOM AEREO DELLA INTERPLAY ARRIVA ANCHE PER PSX

TOTAL NBA '96

PAG. 58

SENZA DUBBIO LA MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA DELLA SONY

GAME BOY

SUPER NES

3DO

SATURN

PLAYSTATION

ACTION

VIEWPOINT™

SHOCK WAVE™

THEME PARK™

PlayStation

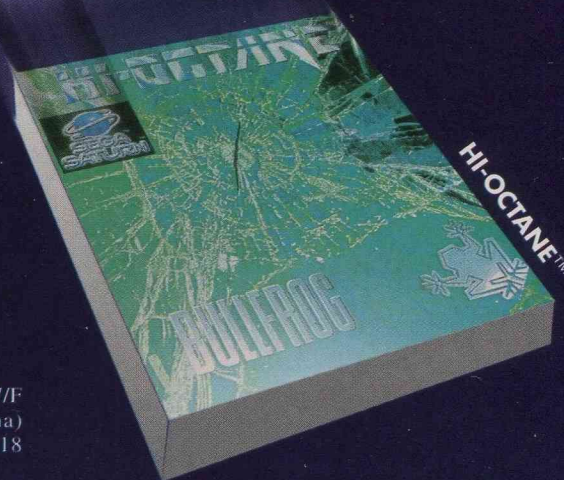
HI-OCTANE™

MADDEN NFL®

PGA TOUR® 96

STATION

Per giocare alla grande, eccoli, pronti per le nuove: Sony Playstation™ e Sega™ Saturn™

HI-OCTANE™

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel:051/6167711 - Fax051/753418

L'APPOSTA

Lo sporco sui vetri della redazione periferica sembra uno stormo di uccelli che tornano verso i loro nidi, i bighelloni ricominciano a girare senza sciarpa, i treni sbuffano nuvolette rosa di zucchero filato, le carogne di sciacallo odorano di primule: è primavera! È successo di nuovo! Nessun sondaggio l'aveva previsto! Albini sta per compiere un altro anno! Nella redazione di Game Povero spuntano le margherite accanto alla gramigna! Chicca, la cagnetta, è in calore overdrive! Insomma, la dose di cicoria quotidiana sembra a tutti meno amara. Oltretutto, se va come pare che vada, il vostro treruote del cuore vincerà a breve un leggendario concorso per 46 posti da Capotreno nelle gloriose Ferrovie dello Stato. Una tombola, una svolta, come per l'Apposta che, dopo mesi di tenebre, ha ritrovato la gioia di esserà: dopo l'ultima infornata di critiche del mese corso, pare che abbiate sepolto i rancori e adesso finalmente arrivano le paste.

Apecar

POSTE ITALIANE

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

DARIO CAPIZZI

ESCO ANCHE IO

Caro Ape meccanizzato, sono uno stagionato videogiocatore (C64, Snes, GB...) e scrivo perché l'Apposta ha toccato il fondo e ha cominciato a scavare! Dopo le indiscrezioni sulla vita privata dei redattori di GP, ci tocca adesso pure la diatriba sui "pigliate quello" (Take That). Ma andiamo... Beccati questa sinfonia piuttosto!

1) Serio. Il servizio sull'U-Boot 64 è molto bello, ma da vecchia salamandra dei videogiochi mi chiedo se i nuovi giochi hanno, rispetto a quelli su SNES, solo una grafica strabiliante, oppure l'innovazione coinvolge anche il sistema di gioco.

2) Molto serio. Diversi secoli fa, il profeta Random (GP 40) disse che con l'avvento dei 32 bit la rivoluzione era stata solo meccanica, non ideologica. Nell'ideologia io ci metto dentro pure la cultura del videogiocatore. Voglio dire che i nipponici - Miyamoto e Toriyama in testa - sono grandi ma il soggetto dei loro giochi deriva dal loro contesto (manga, oav, samurai...) però io vorrei vedere (campa cavallo) al posto di *Clockwork Knight* e *Rayman*, cose come Alice nel Paese delle Mearviglie, un Pinocchio decente, Robin Hood...

3) Serissimo. Allora, per la barba di Nettuno, dove sono andati a finire i giochi FX per lo SNES? *Starfox 2, Comanche, FX Fighter, Dirt Racer FX*...lo SNES ha già tirato le cuoia?

4) Allegro. Voci da sala giochi. Random è un ex contrabbandiere rumeno con la gamba di legno? Red Fury è fuggita in Marocco per il seguito di Te nel Deserto oppure Vordak l'ha sacrificata a Chtulu? Dupont è la reincarnazione di un picchio?

5) Allegro con brio. Qual e' il mejo tra caciotta e pecorino?

Al vostro disservIzio

Mr. Harry Fabian da Piacenza.

Ho preso, dopo parecchi mesi di volontaria astensione, l'ultimo numero di MC Microcomputer e mi sono accorto che le cose sono cambiate poco da quando l'avevo lasciato. Un'eccellente rivista, certamente, ma dall'80% degli articoli trapela ancora quella maledetta sindrome da Dottorato di Ricerca, con eminenti giornalisti che parlano di cene tenute con docenti di Biomatematica a disquisire dei modelli algoritmici del movimento di un cane, in grado di far sentire qualunque universitario fuori corso ma dal cuore gonfio di passioni, certamente una specie di liquame inferiore. Insomma, a chi non è un capoccione laureatosi almeno sei mesi prima del tempo previsto, tante volte la lettura risulta ostica e un po' deprimente.

Su Game Proia vorrei proprio evitare di finire in una trappola del genere. Se avete seguito l'Apposta di questi ultimi mesi dovreste aver letto tutto e il mirror di tutto. Non voglio fare il villaggio globale, ma il condominio casuale. Comunque adesso vedo di condensare da qualche parte un po' di reazioni miste e non manipolate (come al solito è una bugia) alle lettere parallele di questi ultimi tempi. On to the points.

1) La vedo difficile, ma è certo che se la Nintendo si appiattirà sul formato 3D senza impregnare della sua tipica fragranza i giochi dell'N64, allora è meglio che Miyamoto inizi subito a programmare giochi per PC. Nessuno può dire niente di preciso, per ora, ma se Mario e Zelda non saranno Mario e Zelda, allora il 64 bit sarà una magna delusione. Il rischio francamente c'è, ma quanti di voi si sarebbero accontentati dell'Innesimo Mario in bitmap? A me sinceramente sarebbe pure andato bene, ma adesso la Nintendo non fa più giochi per il gusto di farli: adesso deve accontentare un pubblico che ha visto Saturn e PlayStation. E che oltretutto è già abituato ai CD.

2) Questa della colonizzazione culturale è una questione limitrofa ma dagli sviluppi interessanti soprattutto per un grande intellettuale come me. È vero che con Street Fighter i giapponesi hanno sublimato il mito dell'uomo forte che comunque è europeo. E poi Mario è un operaio disoccupato che tra una mobilità e una ristrutturazione arrotonda con i giochetti per console. Ce ne sarabbe da parlare.

3) Lo Snes ufficiosamente può essere anche morto, ma per ora è l'unica

CRY 96

Dario & Marco

macchina che garantisce un certo profitto alla Nintendo: voi non avete il' Nintendo64, ma a conti fatti non ce l'hanno neanche loro. Sui giochi FX ninti sacciu e neanche mi informo perché nel 96 mi sembra anche ridicolo. So solo che finquando lo SNES sarà l'unica macchina a far girare Yoshi's Island, il carro funebre vuoto farà ancora molti giri attorno al palazzo.
E comunque nell'intro ho bluffato: questa Apposta contiene parecchie offese, solo che sono tuttte nelle tue ultime domande e sono indirizzate al cadavere ancora caldo dell'ironia, eh sì, eh già Er... ma sì, un lettore offeso è sempre un lettore pagante, è giusto che sappia la verità.

MILLENNI (DI SANGUE VERSATO A CONCIME)

Mi chiamo Flavio Condò, ho scritto più di un mese fa per l'orrenda pubblicità della CD Verte di *Lone Soldier*, qualcosa è cambiato ma fa ugualmente pena. Ma vi scrivo per un altro motivo, sento il bisogno di comunicare alcuni pensieri, vi chiedo quindi di pubblicarmi (integralmente, magari a puntate ma integralmente...). Ebbene, ciò che voglio dire è che per rimanere sani e non corrotti bisogna essere critici, mi spiego, fare e guardare tutto (quanto è possibile), rimanendone coinvolti, mentre si è comunque capaci di filtrare, bypassare e immagazzinare il suddetto tutto, per essere pronti e non rischiare di non capire la prossima volta... Inoltre voglio dire di credere in noi stessi, nelle nostre possibilità, non credo che esista un Dio, ogni cosa che facciamo deve essere guidata dall'esperienza, dall'intelligenza e non dalla fede, e dobbiamo vivere per noi stessi (non essere egoisti, intendiamoci), tutte le istituzioni religiose sono spesso e volentieri fregature a scopo di lucro... Amare e leggere, leggere di tutto (dalle biografie ai romanzi, dalle istruzioni di montaggio ai fumetti...), rapportandolo alla propria esperienza di vita e poi andando nell'isola degli Yoshi, felici, ma sempre avendo un occhio critico e ricordando che è un videogioco e che domani dovremo lavorare per comprarci l'Ultra 64... Come dicevo prima, guardare, guardare pubblicità, Star Trek, musei e la stessa città che ci circonda, ma soprattutto film, stando attenti alla storia come ai personaggi, ai colori e alla fotografia, ma sempre con uno spirito di osservazione acuto, cercando di rilevare simbologie e situazioni, di leggere fin dove si può i titoli di coda e ricordando i nomi degli attori, del regista, per essere capaci di allenare la mente a una elasticità che sempre più ci verrà richiesta dalla vita (riguardo ai film, il mio "tutto" non era totalizzante, bisogna fare un minimo di cernita preliminare ed escludere film come Vacanze di Natale o Kick Boxers 3, o no?) (vuoi forse dire che non ricordi l'assistente alla fotografia di "Ius Primae Noctis" con Lando Buzzanca? Che gente, NdR). E le discoteche? Se vogliamo possiamo andarci, ma non rimanendo intrappolati nella vita programmata del sabato sera (o la morte, eheheh, NdR), il mondo di Albertino, della Panicucci e dei Take That (nomi presi come esempio) è una bufala, è virtuale, ed è creato da qualcuno che ha interessi economici. Così come l'impero di Berlusconi (quello televisivo): è brutto! Pensateci bene, è un mondo fatto di persone non intelligenti, non aperte mentalmente, di donne oggetto. Cerchiamo di andare a scuola in un modo sufficiente, arrivando ad avere la nostra promozione in tranquillità (io non ce l'ho mai fatta...). Viviamo insomma in modo sveglio, con un minimo di diffidenza e senso critico verso il circondario... Amiamoci ripeto, non compriamo troppi picchiaduro e scusatemi lo sfogo. Torno a leggere un po' con la speranza che la principessa Zelda mi trovi: io la amo. Ecco il mio indirizzo nel caso qualcuno volesse scrivere:

Flavio "Kirk" Condo'
Str. S.Asolana 13
43056 San Polo di Torrile (PR)

Ti dirò una cosa: ormai è l'instabilità che ci fa saldi, negli sradicamenti quotidiani.
Ed essendo in fissa col poeta Ferretti almeno per questo mese, ti dico pure che da anticlericale convinto quale sono, sono stato contento di essere definito "stupido" e "settario" dal poeta di cui sopra. Non è vero che tutte le istituzioni religiose siano lì a scopo di lucro: accanto (anzi, sotto) al magna-magna generale, c'è anche tanta (ma tanta) gente che si fa un mazzo così per dare una mano agli altri. C'è anche tanta gente che fa una scelta di ascetismo e pensa a come riempire lo spirito invece della panza, anche qui nel civile occidente. C'è gente di cui non parla mai nessuno, e non sono i vescovoni con il cappello da mazinga o gli arcipretacci con gli zaffiri e gli zirconi sugli anelli del mignolo (giustamente troncato con

colpo d'ascia dalla Contessa Serbelloni Mazzanti Vien Dal Mare, per chi ricorda la filmografia del rag. Fantozzi). E intanto s'alzano i roghi in cupe vampe.
Sul fatto che il modello simpaticissimo, felicissimo ed esclusivissimamente zotico (nel senso peggiore della parola, non quello che mi piace) di Berlusconi sia brutto non c'è neanche da pensarci, è talmente evidente, deprimente, imperituro. Non morirà mai, non ci sono alternative o nemici che possano intaccarne le colonne. Non si può scegliere. Le alternative bisogna andarsele a cercare, e molte volte portano fuori da quel gruppo/contesto sociale a cui tutti cercano disperatamente di appartenere. Uno direbbe, mica a tutti va di scegliere. Se ci fosse la possibilità, comunque, sarebbe meglio. Tu dici, "che ognuno faccia ciò che vuole". È proprio quello che non vorrebbero farci fare, il sistema migliore per fregarci è farci fare ciò che vogliono loro facendoci credere di stare facendo quello che vorremmo fare. Ho finito le effe e allora, come un animale nel tempo di morire mi accontento di un posto dove stare. In un posto dove posso scrivere che ogni tanto sull'occhio critico bisogna pure lasciare che cali la palpebra, quando si può e quando ci si sente di farlo, e godere o soffire del momento solo con i sensi altri. Tanto poi la memoria rielabora, ricollega, rifluisce. E comunque, sebbene si capisca benissimo dove mi batta il cuore, sul "votiamo rosso" stavolta non sono d'accordo. Usiamo al meglio lo strumento per cui i partigiani sono morti e non votiamo per niente, facciamogli stringere le chiappe, niente più scorta, niente più dodici milioni al mese (più gettoni), niente più posto in Transatlantico. Vediamo poi se qualcosa cambia. Insomma io le cose che dici tu continuo a dirle da anni, ma muovendo la parole. Provo a cambiarle per espandere anche i concetti. È questo il trucco: conoscere, capire, prendere e portare a sé Anche senza la scuola, istituzione che tende a umiliare l'individuo in ogni modo possibile. È colpa di tutti, e rimane inutile prendersela con tutti. Sulla questione dei gusti poi, va a opinioni. Fiorello (però non è antipatico), Take That, Vanzina, Kusturiza, Leonard Cohen, avanti, fin quando si distinguono i ruoli e la sostanza, c'è spazio. Ma lo spazio può finire. Per questo dopo una lettera che parlava di questi, è giusto e salutare dire qualcosa sull'altro. Occorre essere attenti per essere padroni di sé stessi e scegliersi la parte dietro la linea più o meno gotica.
Sull'argomento la risposta migliore l'ha data l'attuale lettore ma ex-postino Gerolamo Zippetti, migliore per quanto mi riguarda e per il momento, perché tanto le risposte non durano sempre. Ed è pure inutile che la trascriva, vi giuro, questa rubrica sta diventando un crogiuolo (crogiuolo Apecar? Hai scritto proprio "crogiuolo"?) di fatti personali tra i lettori, tra qualche lettore e me, tra me e qualche lettore, tra due lettori e tutti gli altri. Visto che per il momento i messaggi possono mantenersi criptici, volevo dire che IO PERSONALMENTE sono d'accordo al 150% con la lettera non pubblicata di Palmi di Udine, l'avevo già detto e avevo anche detto di essere in minoranza assieme a Random e qualcun altro qui dentro, lettera relativa alla pubblicità di Lone Soldier cosiddetta "riveduta e corretta", che se possibile è pure peggio di prima. Pare comunque che non dovremo più vederla, almeno noi che abbiamo tutti gli arretrati.

IO, TANCREDI, RANIERI E ADELCHI.

Hi Apecar,
Scusa se ti disturbo ma volevo sapere se i rivenditori di giochi per PSX possono applicare i prezzi che vogliono o esiste un listino da rispettare. Mi è capitato di acquistare *NBA JAM T.E.* a lit. 119.000 e poiché lo ritengo eccezionale lo volevo regalare ad un amico. Mi sono recato presso un Negozio in via Venezia (a Padova) che espone il marchio di affiliato SONY e per *NBA JAM* mi sono state richieste lit. 139.000, ASSURDO!!!. Non lo ho comperato e dato che per lavoro mi sono recato a Milano ho trovato lo stesso gioco a lit. 109.000. Credo che la SONY dovrebbe imporre un prezzo massimo di vendita per i giochi della PlayStation e

PIANO CON L'AFFETTO

Era un po' che volevo farlo e finalmente ho trovato tempo e spazio. Ci sono almeno due etti di lettere che avrei voluto pubblicare nei due mesi passati e che non ho pubblicato, strascicandole di settimana in settimana. Dato che sono tutte lettere per un motivo o per l'altro belle e interessanti, almeno l'onore della citazione non troppo diluita alla Power-Fax ambirei a concederglielo. Partiamo quindi con Gabriele Dibertucu che mi invita (che tesauro, che tesauro) nel suo ristorante in Sardegna, cacchio, io ci verrei pure ma per colpa dei lettori di Game Pompa sono bloccato qui oltre la definizione di tempo come l'uomo lo intende. Appena posso! Poi Ivan "ragazzo semplice" Palomba da Napoli che scrive una lettera molto lineare ma dal finale travolgente di passione civica... non è come dici tu, non pubblico solo lettere di "mostri", anzi preferisco quelle low budget... grazie per i voti alle rubriche, NON ti dico che ne faremo tesoro perché non siamo una rivista della S.B. Editore. Dario "Darius" Lorenzini percepisce una Apposta più "seria" da qualche tempo. Lo sapete, questa è una rubrica umorale, non va proprio come tira il vento o dalla parte verso cui tutti lo tirano, a volte salpa verso i mari della Gioia e altre si perplime come Chiri the Great, amaro constatatore della mancata (ma ancora da venire, e in grande pompa) vera rivoluzione videoludica. Toma Ashiba la tempesta umana ha realizzato come me che David Perry ha copiato di sana pianta un platform di 12 anni fa per un livello del suo Earthworm Jim. Qual è il gioco lo sappiamo io e Toma, il primo lettore a fornire la risposta giusta vince una telefonata da Random nel giorno (o nella notte antecedente) al suo compleanno. Einstein Doctor Player, alias Vincenzo Stirra da Palermo, è il mittenting di una lettera dalla voluta improponibilità lessicale credo, suppongo, deduco al fine di sgrattare la pubblicazione. Mio Egregio, ci vuole ben altro, che so, una sorella/amica/parente capace di donare affetto, o in alternativa una forma di Reggiano stagionata. Il problema di Andrea "Godi Forte" V invece è serio: tempo fa s'è iscritto a Virgil (con tanto di somma devoluta alla causa, Settantamila padri&gloria), un servizio di vendita e scambio di videogiochi pubblicizzato anche sulle nostre pagine, realizzando poco dopo di aver fatto una cioppata, dato che Virgil e compagni paiono ormai definitivamente ingoiati dalla melma di Belfagor. Onestamente noi non ne sappiamo niente, e ti posso anche giurare che la voce di chi ti rispondeva quando chiamavi Virgil non era quella di Trust (?). La marmaglia fetida di GP non c'entra niente e comunque non combina casini del genere. L'unica spiegazione possibile, se è vero come dici che alla Telecom i numeri di Virgil risultano non collegati, è che la compagnia sia finita, come si dice in linguaggio tecnico, a zampe per aria. Più presumibilmente, i dirigenti saranno ai tropici alla faccia di chi gli aveva dato fiducia. Una truffa, più o meno. Game Power, come le altre riviste su cui era apparsa pubblicità per Virgil, può controllare la veridicità di quanto affermato dagli inserzionisti fino a un certo punto, e se poi il servizio ha effettivamente funzionato per qualche tempo, lo poteva fare chiunque. Solidarietà a tutti quelli che hanno preso la tua stessa fregatura, ma più di tanto non potevamo controllare, sorry. Comunque, puoi sempre sporgere denuncia, anche a ignoti, presentando gli estremi (recapiti, telefoni) che c'erano nella pubblicità.
"Un uomo che ha imparato poco diventa vecchio come un bue: la sua carne ingrassa ma la sua sapienza non aumenta", questo il messaggio del devoto discepolo Alessio Yaiba Sparapane, che essendo discepolo mio non posso altro che compatire con tutte le lacrime. Appello veloce per Alessandra Aledda: voglio il cappellino! Pago, ma lo voglio. Stefano Papeo si unisce nella mia crociata anti-Orwell 2000, come vedi i commenti multipli sono stati inseriti... comunque sta migliorando. Il fatto che mi odia è già un buon indicatore, sta migliorando, fidati. Poi c'è Bad Cat che ha scritto una lettera intelligente sulla internazionalizzazione dei giochi, però non gliela pubblico perché così poi scriverà alle altre riviste che faranno le democratiche e gli daranno asilo... Saluti di commiato allo zoccolo duro di Daniela Faralli, a Giacomo Casano, Robba Halford, Bad Dog, a Federica e anche al maledetto Luna Tonda, mittenting di un demo tape proprio demo tape al massimo, che non ho gradito tanto come contenuto, quanto per il pensiero che come diceva Patty Pravo, è stupendo. Per questo bisestile, se semo visti.

favorire con maggiori consegne di software i rivenditori che si schierano dalla parte di noi poveri videogiocatori che se meno spendiamo alla fine più giochi acquistiamo. (Il suddetto negozio vendeva *Wipeout* a lit 154.000 quante PSX vuoi che vendano se poi il software te lo fanno strapagare????). Cosa dici mi compero un Saturn o un Ultra 64 sperando in una maggiore serietà di SEGA e NINTENDO e facciamo una sana pubblicità anti-PlayStation???.
Obye bye.....

Teo :-]

MAS

SOMIGLIA IL MIO VEDERE ALL'OCCHIO DEI CAVALLI

To: Apecar@linux.infosquare.it
Subject: (no subject)
X-URL: http://www.infosquare.it/~zeta/zetastaf.htm
Sei Perseo...Trentaseo...
Che palle. Trema o infante,una nuova terrificante missiva sta per giungere in quel di GreimPork. L'Apocalisse é vicina,la peperonata regnerà suprema, alla faccia dei disoccupati e dei fantacazzoni. Zeta peggiora di numero in numero,così come la faccia di quello che ho alla mia sinistra. Ho deciso di comprarmi un T-Rex per combattere il male imperituro che due balle non si sa' mai cosa scrivere una volta che trovi il fottuto indirizzo.La Telecom ci prende per il culo.
Sei solo.

La prima lettera per Game Povero ricevuta tramite Internet andava pubblicata per forza.
La seconda me la sarei tenuta anche per me, però era indicativa dell'alto livello a cui abbiamo portato il dibattito sulla rete. Game Power On-line è una cosa molto diversa da quello che potete leggere sulla carta, anzitutto perché non abbiamo ancora messo su il sito Web, e poi perché quando la redazione naviga, trasporta sempre un carico di alcolici (ricordiamo ai novizi che i netsurfers non hanno stiva o bagagliaio e devono per forza ingoiare tutto). Adesso che Sony e Sega preparano l'abbordaggio alla Rete per i possessori delle loro Console, sarà più facile per voi vedere il lato oscuro della farsa :il sito di Zeta è già zeppo di giochi downloadabili, per le console sarà la stessa cosa. E per chi già ha una tastiera, consiglio una capata nell'Internet Relat Channel, IRC in breve, ovvero un canale di chat globale a cui si può accedere da tutto l'universo conosciuto. Chat significa "chiacchierare" e per l'appunto su questo canale si chiacchiera in tempo reale con tutta la gente che volete. Noi ci capitiamo abbastanza spesso e gli alias che usiamo sono gli stessi che abbiamo qua su Game Porto (e ormai pure nella vita, vedi i lettori che ti incontrano alle fiere e dicono "Ah ciao Trust, ah ciao Random"). Dato che ormai ho dimenticato cosa devo rispondere alla prima lettera e non mi va di tornare su col cursore (è morto il mouse, ieri), faccio il danno totale e vi tratto male: se capitate in IRC, dimenticate di essere plebaglia con le dita ancora nel naso e imparate un minimo di netiquette: potremmo anche snobbarvi, potremmo.

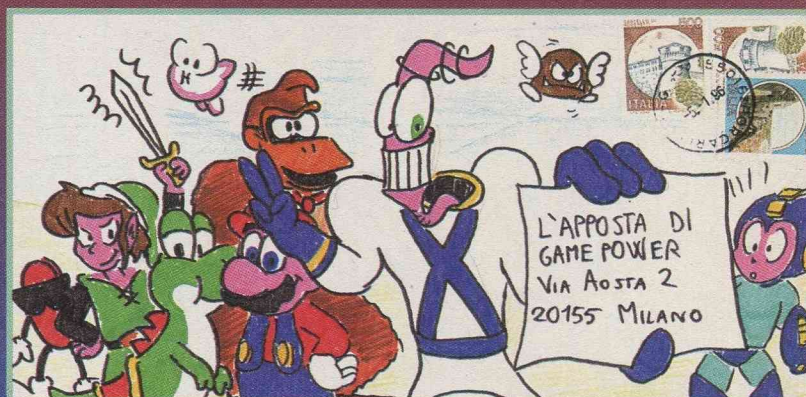
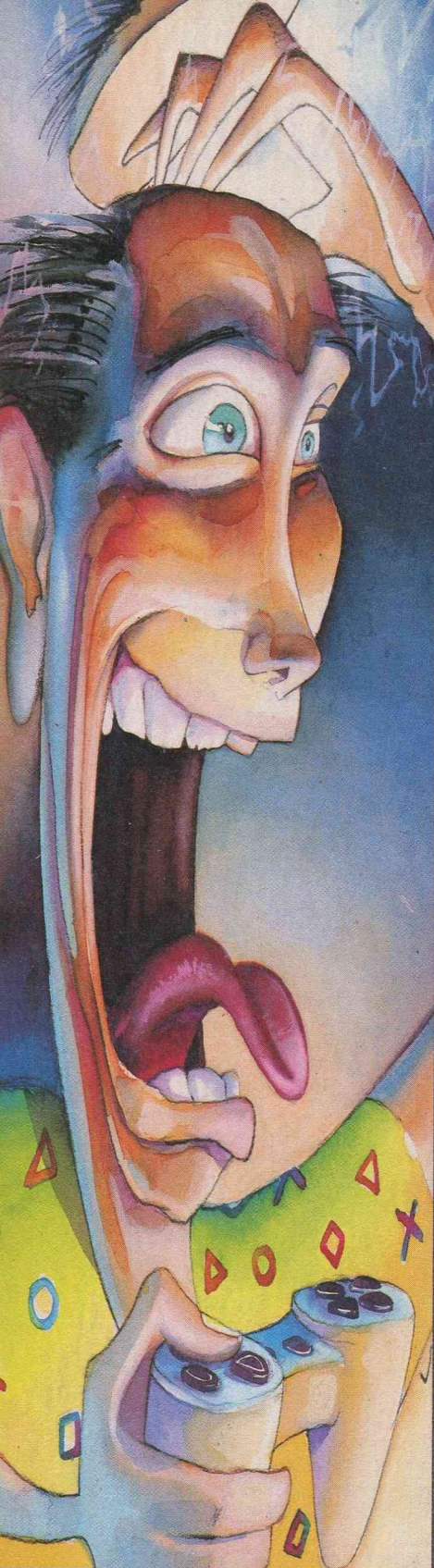
ERRARE UMANUM EST

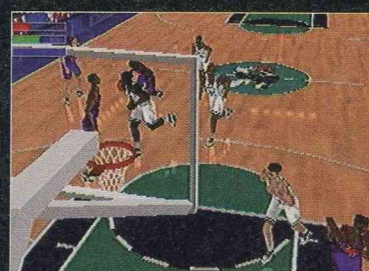
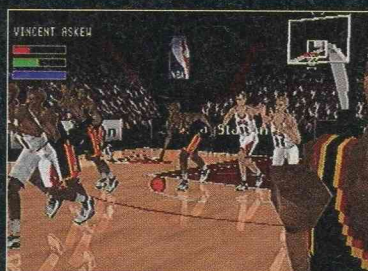
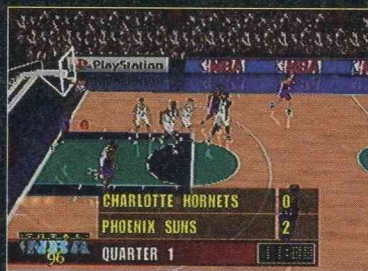
Scrivo questa mia a voi,redazione di Game Power, perché non mi sembra molto edificante da parte vostra prendere per i fondelli i vostri lettori. La questione è di una semplicità elementare; si tratta delle vostre News e, soprattutto, delle vostre interviste ai programmatori, ai PR e presidenti vari delle più famose case produttrici di videogame e console quali Nintendo, Sega, Sony e software house che gli gravitano attorno.
Come scrivono sulla "Settimana Enigmistica", forse non tutti sanno che... i fantomatici giornalisti della vostra redazione che intervistano i colossi delle varie software house, non fanno altro che collegarsi tramite Internet alla vostra maggior fonte di notizie: la mitica EDGE. Una volta eseguita tale operazione, essi si dedicano alla fase "artistica" che consiste nel "tagliare, incollare, riadattare" sotto forma pseudo-ironica e infine stampare in forma di articolo con tanto di firma del redattore. Che duro mestiere è quello del "giornalista" di Game Power!
Per chi non lo sapesse EDGE è una rivista made in England sulla quale non troverete mai nessuna diatriba tra ragazzini del tipo "È meglio *Mortal Kombat 3* rispetto a *Tekken*" oppure "Il Saturn fa schifo, la PlayStation è grandiosa". Non troverete nemmeno propaganda politica da parte dei recensori; così come non troverete mai false interviste. Sfogliando codesto giornale (Edge naturalmente, non GP), invece, si possono trovare reali interviste fatte ai vari Miyamoto, Yamauchi o Suzuki. La corrispondenza e composta da interventi costruttivi, così come sono costruttive le risposte date non solo dai giornalisti di Edge ma soprattutto dalle case produttrici di software & hardware nella voce dei maggiori loro esperti (sic).
Sperando che, in futuro, il vostro atteggiamento nei confronti dei lettori cambi, confido almeno nel vostro coraggio giornalistico pubblicando tale missiva affinché "la massa insapevole" sappia che la farina che producete, non proviene dal vostro sacco.
Distinti saluti,

Antonello Palazzo, Taranto

Lascio spazio al caro caporeda Random perché ci tiene tanto a rispondere di persona...

Faccio questo mestiere, ormai, da sette anni, e ho imparato a subire tutte le critiche di questo mondo. Le critiche in questione possono essere costruttive o distruttive, giuste o sbagliate, ma rimangono comunque un parere personale e, quindi, soggettive. Nel tuo caso, Antonello, mi permetto di darti del tu, tu puoi chiamarmi pure Giorgio, se ti va, la tua lettera di denuncia sfonda una porta aperta. Se devo essere sincero, la cosa che mi delude di più è il fatto che tu non sappia leggere tra le righe. In ogni rivista di questo mondo, esiste un "colophon" dove vengono scritti i nomi dei collaboratori della rivista stessa. Su Edge si trova a pagina 4, su Game Truffa stessa cosa. Se tu ti fossi preso la briga di dargli anche un fugace occhiata ti saresti reso conto che Nicolas Di Costanzo, un giornalista francese trasferitosi da qualche anno a Tokio, dove tra l'altro si è anche sposato, collabora sia per Edge che per noi, è quindi logico che gran parte dei servizi che appaiono sulle nostre pagine e su quelle di Edge siano identici, così come lo sono spesso le foto. Questo però non vuol dire che prendiamo a piene mani dalla tua rivista preferita per poi "tagliare, incollare, riadattare" semplicemente traduciamo il materiale che Nicolas (che alla fine degli articoli ha il soprannome di Nicolasan su GP) ci invia ogni mese dal Giappone, pagandolo profumatamente. Ti dirò di più, il lavoro di "giornalista" di Game Power è talmente "duro", che abbiamo anche un corrispondete a Londra e uno in America, ma forse, nonostante i

Emilio Orsi

FAI LA COSA GIUSTA: VAI DRITTO A CANESTRO CON PLAYSTATION.

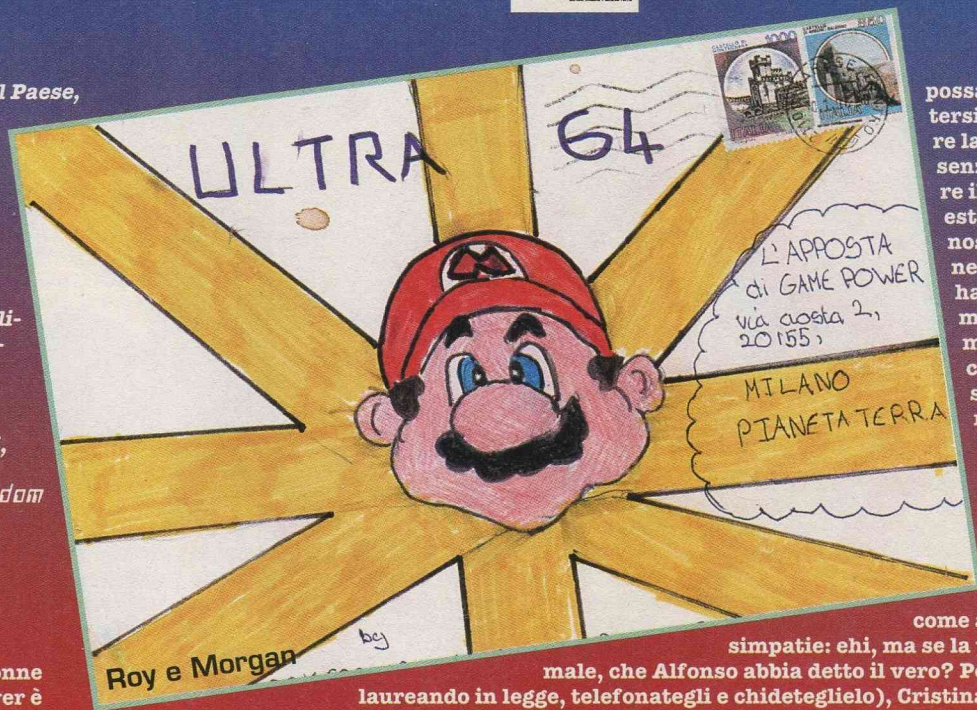
"IL MIGLIOR GIOCO DI SPORT SUL MERCATO" (EDGE MAGAZINE)

Distribuito da: Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/330181

nostri sforzi, l'esterofilia imperante del nostro Bel Paese, ci ha già condannati in partenza. Per quanto riguarda le diatribe tra ragazzini, sul numero 29 di Edge, David Magni, di Kent, scrive alla rivista inglese confrontando le capacità tra Saturn e PlayStation, tutto il mondo è paese.
Un' ultima cosa, le interviste pubblicate da Gippì sono le stesse (intendo lo stesso testo che il "giornalista" Di Costanzo invia in Italia e in Inghilterra), come è possibile che le risposte pubblicate su Edge siano più costruttive di quelle pubblicate su Game Sola?
L'unica cosa che indispone, alla fine di questo discorso, è che il nostro lavoro, se si può definire così, naturalmente, sia così disprezzato dai lettori, ma forse, non siamo degni di voi.

Random

Roy e Morgan

IRATA SENSAZIONE DI PEGGIORAMENTO

Ci hanno scritto, sull'argomento "Poche sono le donne che scrivono alle riviste di videogiochi, Game Power è una rivista di videogiochi quindi poche donne scrivono a Game Power" (e anche circolano, aggiungerei io) anche i signori e le signore: Giancarlo La Padula (che manda a farsi fucchere Alfonso Casaletto, il marpione piromane che ha scatenato questo incendio delle parti basse), Concetta D'Avino di Napoli che dichiara il suo amore per i giochini stupidi delle console di ogni bittaggio (ma davvero vi piacciono i videogiochi? Ma come venite su?), Gabriele Dibertuzu che giustamente si aggancia al treruote nell'inseguimento di tutte le giovini pulzelle, che possano permettersi di indossare la minigonna senza offendere il senso estetico che la nostra cultura neoclassica ci ha doviziosamente tramandato (e che nella stessa lettera trova il tempo di mandare a fanbulo Alfonso Casaletto, un lettore che sa come attirarsi le simpatie: ehi, ma se la verità fa male, che Alfonso abbia detto il vero? Penthotal è laureando in legge, telefonategli e chidetegliello), Cristina "Venus" Ciocchetti che giudica falsi i miei avvistamenti di videogiocatrici nude e invasate nella notte di capodanno, er... io ho solo tramandato a voi generazione Y una leggenda per la quale molti ancora fanno la fila fuori dalla redazione. E comunque pure a lei piacciono i videogiochi, bono, bono, vedo una buona pensione. E comunque, vi dico solo che di tutte le donne che hanno scritto, avessimo visto una dico una fotografia. Solo questo, vi dico. Non si fa così. Non si gioca col core trafitto degli altri.

SONO IL TUO MEMOBOX

ovvero, pensieracci & parolacce affiorati da varie lettere di carta e ink.

"[...]Trip Hawkins evidentemente non è un mito come credevo, ma una vers testa di c**** che pensa solo a salvare il c*** invece di spingere in alto la sua creazione nera! Credo di parlare a nome di tutti i possessori di quella meravigliosa macchina che ERA il 3DO!"
Carlo D'Angio, Cornaredo (MI)

Credi? Secondo me tutti gli altri parlano senza asterischi, il problema è che siamo in quaresima e i fioretti alla fine di tutta questa nostra vita avranno il loro peso.

"[...] Perché non dedicate uno spaziettino anche solo di qualche cm2, dedicato alle frustrazioni, ai lamenti, agli urli disperati di noi poveri santi videogiocatori che hanno bisogno di scaricare le proprie ire su di voi..."
Sebastian "ululante" Bonacchi

Ma Dio figlioli, avete cinque pagine al mese per farlo, ma siete orbi? Ah, gioventù ignava e pasciuta, beato mio nonno che poté crescere figli migliori.

"Caro Apecar, siamo due lettori sfegatati di Game Power, ti inviamo solo un piccolo messaggio perché non ci sentiamo all'altezza della vostra rivista."
Dario Capizzi, Mario Gocchiolo

Ricordate sempre che su queste pagine ci scrivono anche Orwell e Gearloose, io non credo sia possibile affondare oltre questi tristi esempi. Game Power è un'iniezione di dignità per ogni essere umano, credetemi.

"[...] Si, io la penso così, secondo me la lanciano (il N64, NdR) il 21/4 perché il 21/3 inizia la dichiarazione dei redditi."
Salvo Nightiger

Potrebbero anche lanciarla il 25/11 perchéil 25/12 comincia Natale. Sarebbe una mossa più intelligente. Il sistema fiscale giapponese funziona comunque in maniera più agile del nostro, zeppo di semplici irrisolvibili formalità. A parte tutto, sono sempre onde sulle onde: questi miti che si creano attorno all'uscita del N64 sono destinati a rimanere.

"[...] Giocare a *Sega Rally* è bello e divertente, ma lo è stato anche giocare a "*Mario Kart...*"
Francesco Shigeru" Belardo

Saggia stigmata, ma anche lo scopone e il tresette col morto rischiararono al tempo le giornate come i poligoni dell'immediato fronte.

"[...] Trovo assolutamente inaccettabile l'atteggiamento "puritano" assunto dalla maggior parte di voi nei confronti di una situazione ineccepibilmente non pratica e sconveniente anche in termini economici per il consumatore. Alludo al collegamento in link che richiede due console, due schermi e due copie dello stesso gioco.[...]"
Primo Licita, Roma

Luce dei miei occhi, mi dai la possibilità di sparare un'anteprima: è probabile che Sega e Sony introdurranno edizioni speciali dei propri giochi, con confezioni comprendenti due copie dello stesso gioco a un prezzo sensibilmente inferiore rispetto a quello di due copie distinte... mi dispiace di averti segato il resto della lettera, ma a uno che scrive più o meno "spero di ottenere risposte a tutti i miei quesiti, che se non saranno esauditi nella loro interezza preferisco non avere", cosa gli puoi fare, cosa gli puoi fare?

**Caro Ape, lavora e puppati la consueta dose di domande:
1-È la PS-X PhotoCD/ Video CD compatibile?
2-Verrà convertito Quake per PS-X?
3- Quanti bit ha l'Atari 2600? (me lo sono sempre chiesto)
Grazie di tutto, se non ci fossi tu (ci sarebbe più' spazio)**

Roberto Macchi, Milano

*Oh Robuertuo dal laido humorismo, puppati le risposte (sbagliate)
1) La PS-X legge i filmati compressi in MPEG, tra l'altro lo fa meglio del Saturn. Non esiste per ora nessun impedimento al funzionamento di Video CD sulla console, anche se non abbiamo mai fancamente provato a vederci un film. Per il Photo CD non ci dovrebbero essere problemi, ma la mancanza di un software dedicato per ora pare destinata a perpetuarsi.
2- Primo, non si chiamerà Quake, secondo, sicuramente uscirà per tutte e tre le console della nuova generazione, anche se nessuno finora ha detto o scritto niente andrà così, fidati, non ci vuole un grande cervello per cogliere.
3- 4 bit, 3Kbytes, 150x100 in Hires e 80x80 in bassa risoluzione per un totale di due modi grafici con un massimo di otto colori (palette di otto colori, non c'è scampo). Un canale audio a onda quadra e generatore di rumore bianco, più una memoria tampone di 640Kbytes per il trasferimento dei dati da CD, però solo sul modello giapponese, lo stesso da cui dovevano prendere spunto per il N-64 ma invece niente, andrà a cartucce come il VCS.*

**Hi Apecar,
scusa se ti disturbo ma ho un problema: ...ho acqustato un mese fa *Wipeout* e *Destruction Derby* per Playstation e le confezioni contengono un solo CD precludendo la modalità di gioco a 2. Ora i medesimi titoli vengono commercializzati dalla SONY in confezioni che contengono 2 CD in modo da permettere il gioco in link. Volevo sapere come posso ottenere dalla SONY il secondo CD. (spero che esista un modo altrimenti si che è una presa per il ...)
Spero che tu possa aiutarmi...
GamePower is out.
Bye bye...**

Sono capitato l'altro giorno alla Sony Italiana quasi per caso (oh beh, affari miei) e dopo la solita partita a Wipeout ho chiesto a Elisabetta, che è la responsabile delle pubbliche relazioni e nel tempo libero una bella bionda di un metro e ottanta, se questa cosa del secondo CD per i giochi in link era prossima ad avverarsi. Lei è caduta dalle nuvole, è svenuta e io ne ho approfittato. Nel senso che ho telefonato a Random e mi sono fatto spiegare meglio la cosa: per i titoli ufficiali ci sarà da attendere un po', per i grey import il discorso è già realtà Non ho provato i giochi di questo tipo ma pare che il secondo CD funzioni solo se avete il primo e il link attivo.

Cari amici di Game Power, ho acquistato da poco un sistema Game Boy e sono indeciso se prendere *F1 Race* o *Galaga/Galaxians*. Vi prego aiutatemi!

Andrea Botosso, Casale Monferrato (AL)

Galaga/Galaxians è una spesa infinitamente migliore di F1 Race, che diventa divertente solo se hai altri tre amici con altrettanti Gameboy e altrettante cartucce di F1 Race. *Se poi hai tre AMICHE con tre Gameboy e tre cartucce di* F1 Race, *compra* F1 Race *pure te e fanne buon uso.*

**Cara Apecarretta a tre ruote motrici,
la Namco convertirà mai per N64 i suoi coin op migliori, come ha già fatto per la PS-X in passato?**

Marco Savallo

Non c'è ragione per cui non dovrebbe farlo, a meno che i capoccia della Namco non abbraccino improvvisamente l'insegnamento Francescano e si spoglino di tutti i loro averi, presenti e futuri (tra i futuri ci sono i proventi di Tekken 3 *e* Ridge Racer Repetiscion, *più o meno).*

Cybernetico Treruote, ti scrivo per venire a capo di un enigma inquietante:per PS-X mi consigli *Ridge Racer Revolution* o *WipeOut*? Faccio i complimenti a te e a tutta la reda.

Angelo Cemmi (BS)

Io ringrazio per i complimenti, la reda no perché sono delle bestie. Accattati RRR e vivi felice, se poi fai otto al TotoGol o becchi la Tris prendi pure Wipeout *che non è brutto, no.*

Lo sapevate che in America ci sono dei giochi per Neo Geo che in Europa non sono usciti? (*Guru Rim, Fight Fever, Zeo Blade, Panic Bomber*).

Alessio "Mac" Cattaruzza

Fight Fever *se non erro è il nome americano per un qualcosa uscito anche qui, gli altri li conosciamo e comunque prima o poi dovresti vederli anche da queste parti, magari con nomi diversi.*

Ciao a tutti!! Io sono Carlo e ho 12 anni e soprattutto sono un vostro super fedelissimo lettore. Vi faccio i miei complimenti per la rivista e vi chiedo se *Daytona Usa* verrà convertito per PS-X e inoltre se possibile vorrei sapere quando uscirà *Tekken 2* per PS-X.

Carlo Caremi

Daytona Usa *non vedrà mai la PS-X, cosa che invece farà* Tekken 2 *nel giro di un paio di mesi. La consolazione sta nel fatto che il Saturn non vedrà mai una versione di* Tekken 2 *come quella per la Playstation.*

Uscirà mai un buon gioco di corse per PS-X (leggi: perché non si decidono a fare un gioco come *Sega Rally* pure su PS-X)?

Valerio Mariani, Salerno.

Guarda che di buoni giochi di corse ne sono usciti pure troppi, adesso aspettiamo i buoni giochi e basta. Comunque qualcosa per combattere Sega Rally *si vede all'orizzonte anche senza palla magica, aspetta un po', cheta le fregole e sarai esaudito.*

LA DOMANDA PIU' ISPIRATA DEL MESE È:

Caro Apecar, uscirà mai un altro gioco per SNes degno di essere comprato?

David Danzi

METTI ALLA PROVA LA TUA PLAYSTATION

DESCENT™

SONY PLAYSTATION

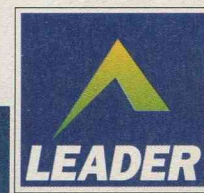
MANUALE IN ITALIANO

DISCENDI ANCHE TU NELLA TOMBA PIU' PROFONDA DELLA STORIA!

Nelle viscere delle miniere di Plutone una razza aliena ha sopraffatto la corporazione mineraria e si appresta ad invadere la terra. Per fermare gli alieni è necessario inoltrarsi in miniere profondissime e tunnel senza fine.

- L'unico gioco del genere con ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- Avanzata intelligenza artificiale degli alieni che sono in grado di imparare e basano le proprie azioni sulla tua tattica.
- 30 livelli di azione velocissima, piena di tranelli e nemici.
- Opzione multiplayer.
- Nuova colonna sonora rock.

£ 129.900

Interplay

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)
QUEEN
COMPUTER
SONY PlayStation Center
SOFTWARE & GAMES
CONSOLE 32 BIT
THE TOP GAMES
SEGA SATURN
PlayStation
CONSOLE
CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME 599.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS .119.000
CONSOLE GAMEBOY + ZELDA .139.000
CONSOLE GAMEBOY TRASPARENTE/COLORATO .99.000
CONSOLE GAMEGEAR .215.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPADS .189.000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME .615.000
CONSOLE SATURN (EURO) + DAYTONA .915.000
CONSOLE SATURN (JAP) .845.000
CONSOLE SATURN (USA) .815.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO) .399.000
CONSOLE SEGA 32X (USA) .199.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) .699.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) + GAME 779.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP) .825.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA) .815.000
CONSOLE SUPER NES SCART (USA) .235.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL .225.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL SCART .215.000
CONSOLE VIRTUAL BOY + MARIO TETRIS .369.900
ACCESSORI
JOYPAD 3DO LMP .69.000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO .119.000
PISTOLA 3DO .139.000
JOYSTICK FLIGHSTICK PRO 3DO .189.000
JOYPAD JAGUAR .55.000
JOYSTICK NEO GEO CD .139.000
ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN .99.000
ADATTATORE UNIVERSALE SATURN .79.000
JOYPAD SATURN SEGA .79.000
MEMORY CARD SATURN .109.000
JOYSTICK SATURN .115.000
VOLANTE ARCADE RACER SATURN .179.000
SATURN JOYPAD LMP BASIC .49.000
SATURN JOYPAD LMP UPGRADE .59.000
SATURN PISTOLA .89.000
SARURN RFU ADAPTER .39.000
SATURN STICK HORI .109.000
PLAYSTATION STICK HORI .109.000
PLAYSTATION MULTITAP .89.000
PLAYSTATION RFU ADAPTER .55.000
PLAYSTATION JOYPAD SONY .59.000
PLAYSTATION JOYSTICK ASCII .145.000
PLAYSTATION JOYPAD ASCII .79.000
PLAYSTATION MEMORY CARD .49.000
PLAYSTATION MOUSE .69.000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI .35.000
MEGADRIVE JOYPAD ASCII .30.000
MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER 1 .39.000
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE .99.900
SUPERNINTENDO JOYPAD .39.000
SUPERNINTENDO JOYPAD ASCII .30.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK SUPER 1 .39.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE .99.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK S.ADVANTAGE 79.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE .65.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO .79.000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1 .35.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT .39.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT .35.000
TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !
ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon
TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT
QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

Pag.16

Conversioni che passione

PSYGNOSIS SU SATURNO

La società di Liverpool, legata a filo doppio con la Sony, ha iniziato a convertire i propri giochi anche per il Saturn della Sega

La guerra delle vendite

Pag.18

SEGA VS SONY

La Sega ha reso ufficiali i suoi dati relativi alle vendite in Giappone, il raporto è di 6:1 per il Saturn

ANCHE SE NEGLI STATES È STATO RITARDATO, L'N64 STA PER ARRIVARE ANCHE DA NOI

NINTENDO 64, E VENGO DA LONTANO

Il 21 aprile è la data ufficiale del Nintendo 64 (si chiamerà così in tutto il mondo), e c'è d'aspettarsi che nel giro di poche settimane, se non giorni, rispetto a quella data, lo troveremo anche sugli scaffali dei nostri negozi, rigorosamente di importazione parallela. Anche se quello della "Grey Import" rimane un problema non indifferente per i distributori ufficiali, è un fenomeno troppo importante, in Italia, per fare considerazioni sul fatto che nel giro di un paio di mesi potremo giocare con la nuova meraviglia della Nintendo. Quindi, vediamo di chiederci che tipo di macchina sarà. Non tanto, di quanta potenza dispone, o quanti poligoni riesce a muovere su schermo (una domanda che ho sempre odiato), ma piuttosto verso chi è rivolta, chi saranno i videogiocatori disposti a sborsare una cifra tutt'altro che indifferente, non tanto per la console ma per i giochi su cartuccia, per bearsi di *Mario Kart 64* piuttosto che di *Ultra Mario 64* (entrambi titoli assoutamente non definitivi).

Chiaramente, abbiamo poco spazio, in questa pagina, per introdurre un discorso di tipo filosofeggiante sul videogiocatore medio, e non è in nessun modo nostra intenzione farlo, però in base a quelle che sono le previsioni relative ai prezzi con i quali verrà commercializzato il Nintendo 64 e, cosa molto più importante, i suoi titoli, si può azzardare un'idea su quello che potrebbe succedere.

Innanzitutto, sembra che la macchina, sia pure di importazione, non arriverà a costare più di 500 mila lire, per i giochi, però, il discorso è destinato a cambiare decisamente. I costi per una singola cartuccia, anche se la Nintendo ha detto più volte che cercherà di tenerli intorno a quelli di una normale titolo per SNES, una volta passati per la dogana e quindi tra le mani dei negozianti italiani, corrono il rischio di arrivare a un prezzo di 350 mila lire, il che ci riporta alla mente ciò che accdde circa 5 anni fa a un altra macchina che sembrava destinata a rivoluzionare il mercato: il NEO GEO. L'hardware della SNK era in grado di riprodurre in tutto e per tutto i coin op della società giapponese, ma il costo delle cartucce (circa 400 mila lire) tarpò nettamente le ali alla console che si ritrovò a essere apprezzata da una piccola nicchia di videogiocatori, rivelandosi una macchina d'elite, cosa che era nelle intenzioni, peraltro, della stessa SNK.

Il discorso fatto dalla Nintendo sembra diverso, ma se i prezzi resteranno fissati su quelli previsti, volenti o nolenti, abbiamo l'impressione che la storia sia destinata a ripetersi.

Sono in molti ad aspettare con ansia il lancio sul mercato del N64, ma, se è vero che un giocatore medio acquista circa uno o due giochi nuovi al mese, la media sarà destinata a scendere drasticamente per i possessori della super console Nintendo, a meno che non si tratti di persone con discrete possibilità finanziarie. È chiaro che dovremo attendere ancora un po' per avere una risposta a questa domanda, ma pare proprio che ci si stia dirigendo verso questa direzione, che tende a differenziare oltremodo il possessore di Saturn e PlayStation dal futuro possessore di Nintendo 64.

A questo punto riesce difficile credere nei tre milioni e mezzo di unità venduti per la fine di quest'anno per il Nintendo 64, voi che ne dite?

• Random

Il joypad del Nintendo 64 promette di essere rivoluzionario così come la macchina stessa, ma come reagirà il mercato?

L'ATARI SMENTISCE

Le dichiarazioni di Ted Hoff, presidente del reparto videogiochi dell'Atari per il Nord America, hanno messo in allarme gli addetti ai lavori e più di un videogiocatore. L'Atari ha comunque, nella persona di August Liguori, smentito fermamente l'intenzione di uscire dall'industria dei videogiochi. "Abbiamo a disposizione 50 milioni di dollari, e intendiamo usarli per incrementare i nostri investimenti nell'industria per lo sviluppo di nuovi titoli per tutte le piattaforme." Queste sono state le parole di Liguori. Vedremo come andrà a finire...

ANNULLATO IL LANCIO PRIMAVERILE

NINTENDO 64: ASPETTIAMO LA VENDEMMIA

In America la super console Nintendo verrà lanciata a settembre

Anche se, da più parti sembrava confermata la voce di un lancio contemporaneo del Nintendo 64 in Giappone (21 aprile) e negli Stati Uniti, Peter Main, vice presidente esecutivo della Nintendo of America, ha smetinto tutti, confermando che l'uscita americana è stata rinviata al 31 settembre di quest'anno. Per quanto riguarda l'Europa, saremo fortunati se riusciremo a vederlo prima del prossimo Natale.

Il motivo principale del rinvio, assicura Main, è rappresentato dall'enorme richiesta di unità del pubblico di tutto il mondo, ma soprattutto di quello giapponese. In una proiezione pubblicata dalla rivista giapponese Computer Magazine, nei primi dodici mesi, dal suo ingresso sul mercato, ci si aspetta, nel solo Giappone, una vendita che sfiora i tre milioni di unità. Di fronte a questo "problema", stando a quanto ha dichiarato Main, la Nintendo ha voluto evitare di correre il rischio di lasciare scoperto un mercato, tra i tre presi in questione (Europa, America e Giappone) sia per quanto riguarda le unità vere e proprie, sia per quanto riguarda il marketing. Un'altra decisione presa dalle alte sfere della Nintendo, è stata quella di unificare, a livello mondiale, il nome e il logo della macchina, che sarà Nintendo 64, questo anche per evitare fastidiose confusioni del tipo Super Nes/Super Famicom al pubblico. Il prezzo ufficiale è stato fissato sui 250 dollari. Il fatto che l'Europa sia sempre relegata all'ultimo posto, per quanto riguarda il lancio dei nuovi sistemi, è senza dubbio seccante, speriamo almeno che le promesse di Peter Main vengano mantenute, e cioè che, anche se il Nintendo 64 arriverà da noi alla fine dell'anno, sia almeno supportato da un adeguato numero di macchine e da un marketing di alto livello.

La velocità era il punto di forza di *Wipeout;* speriamo rimanga tale.

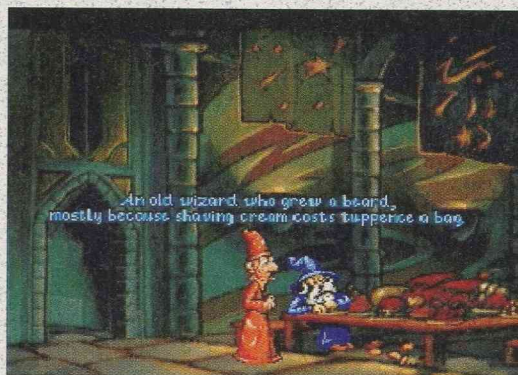
LA PSYGNOSIS CONVERTE I PROPRI GIOCHI PER SATURN

UN NOME PER SENTIRSI DIVERSI

La società di Liverpool riacquista la propria identità

Finalmente è ufficiale! La Psygnosis, società legata a filo doppio con la Sony Computer Entertainment (a dire il vero appartiene, di fatto, alla Sony) ha annunciato che realizzerà le conversioni di *Wipe Out, Destruction Derby, Lemmings 3D* e *Discworld* per Saturn. Tutto ciò, per quanto possa sembrare discutibile, ha imposto alla Sony (SCEE) di ridare il vecchio nome alla Psygnosis, nome mantenuto fino all'acquisizione da parte della SCEE avventuta nel maggio 1993, anche se in definitiva non era mai completamente scomparso, per evitare confusione: anche la SCEE produce giochi, ma lo fa esclusivamente per PlayStation. Il dubbio che sorge è però legato al fatto che, convertendo i propri giochi più famosi per la console di casa Sega, la Psygnosis non faccia altro che fare il gioco dell'unico reale rivale, al momento, della PlayStation. Questa scelta può essere interpretata, a nostro parere, in un solo modo: la Sony ritiene chiusa la corsa delle vendite. Non sappiamo dire se a proprio vantaggio oppure no, ma è chiaro che sia appagata dei risultati ottenuti fin'ora. A dire il vero, potrebbe esserci un altro motivo, però sarebbe ridicolo: che la Psygnosis abbia intenzione di realizzare versioni scadenti per dimostrare la superiorità della PlayStation? Non crediamo proprio.

Da parte della Sega, la grande "S" si è detta deliziata del fatto che i quattro titoli, accolti con clamore da parte di critica e pubblico, entrino a far parte della ludoteca disponibile per il Saturn. E non potrebbe essere diversamente. I quattro titoli dovrebbe essere disponibili prima di aprile, ma, come sempre in questi casi, è meglio non essere mai sicuri delle date di uscita...

CHIAMATELO NINTENDO 64

Come abbiamo modo di ribadire in maniera più approfondita all'interno di queste pagine, l'evoluzione del nome della nuova super console a 64 bit, pare essere, finalmente, giunta al termine. S'era partiti, qualche tempo fa, chiamandola Project Reality, questo non appena la Nintendo aveva annunciato l'accordo con la Silicon Graphic, per poi passare a un più eclatante Ultra 64. Oggi, pare ufficiale che il nome con cui verrà venduto in tutto il mondo, sarà Nintendo 64. Era ora.

I caricamenti più veloci miglioreranno, sicuramente, le sorti del NGCD.

Samurai Shodown 3, uno degli ultimi sforzi della SNK.

ARRIVA IL NEO GEO CDZ

SNK AL CONTRATTACCO

Lettore CD a doppia velocità, ma le novità finiscono qui

Confermandosi una società che predilige un mercato d'elite, la SNK ha lanciato la nuova versione del Neo Geo CD, contraddistinta dalla lettera Z, a un prezzo che, per ora, supera abbondantemente quello di Saturn e PlayStation. L'unica vera novità della macchina è comunque rappresentata esclusivamente dal lettore CD a doppia velocità, la quantità di RAM (altrettanto importante) non è stata cambiata. Chiaramente, l'intenzione della SNK è quella di risparmiare ai giocatori eccessive attese durante i caricamenti, uno dei motivi per cui il Neo Geo CD è stato, da più parti, criticato. L'operazione di "restyling" ha toccato anche lo chassis, ora più piccolo e, a prima vista, più aggrazziato del precedente. La particolarità che lascia, comunque, perplessi è il costo iniziale della macchina: 45.000 yen (circa 700.000 lire). Ai nostri occhi può sembrare un prezzo accettabile, visti i prezzi che hanno Saturn e PlayStation attualmente in Europa, ma che è del tutto fuori da ogni logica quando si confronta con il prezzo delle due super console in giappone (intorno ai 25.000 yen, meno di quattrocentomila lire). Inoltre, l'annuncio di un accordo di massima tra Sega e SNK, relativo alla conversione dei picchiaduro che hanno fatto la fortuna del Neo Geo, rende difficile pensarere che il nuovo CDZ possa trovare una degna collocazione all'interno di un mercato sempre più competitivo, fatta eccezione, naturalmente, per gli aficionados della casa di *Samurai Shodown*.

SI RINNOVANO LE SINERGIE

NAMCO E SONY, ETERNO AMORE

L'accordo sembra smentire le voci circolate negli ultimi mesi

Sony e Namco rinnovano la loro alleanza "strategica", proprio nel momento in cui si facevano sempre più insistenti le voci di eventuali conversioni dei titoli Namco per il Sega Saturn. L'accordo, nel suo immediato futuro, prevede la distribuzione in Europa di 10 nuovi titoli nel corso del 1996, e include, tra gli altri, *Prime Goal EX, Tennis* (titolo non definitivo), *Namco's Museum Piece 1* e *2, Ridge Racer Revolution, Galaxian 3D* e *Tekken 2*, tutti titoli non ancora usciti ufficialmente in versione PAL.
L'accordo è stato commentato con frasi di rito, sia da parte di Chris Deering, presidente della Sony Computer Entertainment Europe, che da Mr. Yasuhiko Asada, Manager Director esecutivo della Namco. Appare chiaro che il lancio della PlayStation, supportato dal software Namco, abbia soddisfatto entrambe le società, almeno per il momento.

***Tekken* e *Ridge Racer Revolution*, due dei titoli che hanno spinto la PlayStation sul mercato mondiale.**

Pubblicità del mese

A fianco potete ammirare la pubblicità fatta dalla Nintendo sul quotidiano americano USA Today, per annunciare ufficialmente il lancio del Nintendo 64 negli States. La frase "il 30 settembre i dinosauri voleranno!", è chiaramente riferita a Koopa, e alla fine che dovrebbe fare quando capiterà sotto le grinfie di Mario. In chiusura il solito riferimento alla pazienza che dovranno avere i giocatori per giocare con la nuova console Nintendo. "Vale la pena aspettare? Solo se volete il meglio!"

NEWS

LA KONAMI STA SVILUPPANDO UN NUOVO LINGUAGGIO SOFTWARE

Stando a quanto affermato dalla Konami, sembra che la stessa società giapponese abbia sviluppato un nuovo linguaggio software in grado di elaborare programmi sia per la Sony PlayStation che per il Sega Saturn. Solitamente, ci vogliono circa sei mesi per convertire un titolo da una macchina all'altra, con il linguaggio della Konami, sembra che questo periodo possa venire addiritttura dimezzato. Un portavoce della Konami ha anche aggiunto che, poiché la PlayStation e il Saturn hanno, più o meno, lo stesso hardware, il codice di circa il 70% dei titoli può essere standarizzato. Il nuovo linguaggio dovrebbe girare sulle workstation della Silicon Graphics.

CAVALCANDO LA TIGRE

NON È TUTTO ORO CIÒ CHE LUCCICA

La Sega annuncia la propria vittoria in Giappone

La Sega of Japan ha comunicato che, al momento, il Saturn viene venduto con un rapporto di sei a uno, rispetto alla PlayStation, nel paese del Sol Levante.
La Sega ha anche ammesso di avere avuto dei problemi con il lancio del Saturn in Europa, e che la fantastica partenza della PlayStation è stata in parte dovuta alla mancanza di software disponibile, in proporzione, per la super console della Sega.

SEGA

Quest'ultima affermazione non può che trovarci d'accordo e, con ogni probabilità, l'arrivo sul mercato di titoli come *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* e, ancora più importante, a giudicare dalle vendite, *Sega Rally*, ha sicuramente dato una scossa non indifferente alle vendite del Saturn.
La promessa fatta dalla Sega agli sviluppatori europei è quella che le vendite aumenteranno anche nel nostro continente, raggiungendo, queste sono le previsioni, quelle della Sony, e che la spinta dal punto di vista del marketing verrà decisamente aumentata. Sembra proprio che la guerra delle vendite, in attesa del Nintendo 64, sia in pieno svolgimento. A proposito del ritardo che il N64 subirà, in Europa e in America, la Sega ha comunicato la propria soddisfazione. "Meglio, venderemo più Saturn." è stata la prima dichiarazione dei dirigenti della grande "S". Staremo a vedere.

IL GENERE CHE TIRA DI PIÙ? QUELLO SPORTIVO!

MINDSCAPE E VIRGIN SI DANNO ALL'IPPICA

Sempre più software house scendono in campo

Virgin

Non ci sono dubbi che il genere sportivo è, da sempre, quello che vende di più. In fondo, siamo tutti sportivi, chi in pantofole chi in scarpe e tacchetti. Ora, ad aggiungersi alle case produttrici di software che hanno una propria etichetta sportiva, arrivano anche Mindscape e Virgin. La Mindscape sta per lanciare Sports Authority, ma ancora poco si sa perché l'annuncio ufficiale dei titoli avverrà all'E3 di maggio. Le caratteristiche, a detta della Mindscape prevedono grafica ultra realistica e si rivolgeranno con particolare attenzione verso gli sport professionistici americani.
Inizialmente si parla di 4 titoli per PC e super console per il 1996, e dovrebbero essere relativi al baseball, basket, football e golf. Sul versante Virgin, per ora i titoli previsti dovrebbero essere due. *NHL Power Play '96* dovrebbe essere il primo, e ci sono voci, per ora assolutamente non confermate, che il prossimo titolo dovrebbe essere un gioco di Baseball, chiamato *The Show*.

***Total Nba '96* è l'ennesima prova che i titoli sportivi, quando sono ben realizzati, sanno avere un ottimo successo di pubblico.**

CI ASPETTA UN FUTURO ROSEO?

SEMPRE PIÙ PSX

Le previsioni Sony per 1996 non sono niente male

Chris Deering, presidente della Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), ha rivelato le previsioni della casa della PlayStation per questo 1996. A suo dire la base di macchine installate in Europa per la fine di giugno raggiungeranno il milione di unità e, probabilmente, due milioni, quando la neve comincerà a coprire gli alberi, verso Natale.
Al momento, le vendite in tutta europa sono intorno alle 600 mila unità, il che significa che le previsioni per quest'anno s'aggirano sul milione e mezzo di PlayStation vendute, il che, anche se non è detto che i nuovi titoli che si renderanno presto disponibili non siano in grado di dare una nuova spinta alla console Sony, sembra un po' esagerato, ma questo non vuol dire che non potremmo benissimo essere smentiti dai fatti.

LA GREMLIN VINCE LA CORSA A EURO '96

Una delle licenze più ambite di questo 1996 è senza dubbio quella degli europei di calcio che si terranno in Inghilterra a giugno di quest'anno. Sembra proprio che, questa volta, la Gremlin abbia avuto la meglio sugli avversari e che, sulla scia di *Actua Soccer*, abbia già messo in programma l'uscita della versione Euro '96 per maggio di quest'anno. La differenza principale della commercializzazione del gioco è costituita dalle versioni disponibili, sembra solo PC e Saturn. La cosa sembra più che logica, perché il gioco altro non sarà che una versione migliorata del CD uscito questo mese per PlayStation.

Stop the press

ALTRE INDISCREZIONI SULLA "QUERELLE" ATARI

L'ATARI PRODURRÀ PERIFERICHE

Dopo una serie di dichiarazioni non ufficiali, smentite, contro smentite e via dicendo, sembra ormai certa la fusione tra l'Atari Corporation e la JTS Corporation. Qual è, o quale era, il campo dell'Atari mi pare inutile ricordarlo, ma per quanto riguarda la JTS, credo convenga fare un po' di luce.

Fondata nel 1994, la JTS Corporation sviluppa e produce disk drive per l'industria dei computer. La continua necessità di mantenersi al passo con la concorrenza, soprattutto nell'ambito dei computer portatili, ha indotto la JTS a cercare nuovi capitali per minimizzare i rischi.

L'accordo siglato tra le due società, prevede che la neonata compagnia opererà sotto il nome di JTS, sotto il controllo dei precedenti responsabili della JTS stessa. L'Atari ha introdotto 25 milioni di dollari a fondo prestito che, nel caso la fusione non dovesse, per un qualsiasi motivo, andare in porto, verranno trasformate in azioni privilegiate della esistente JTS.

***Tempest 2000* uno dei primi, e ultimi, grandi successi dell'Atari Corporation.**

Con questa mossa, ormai, sembra più che chiara l'intenzione di ritirarsi dal mercato dei videogiochi. Con la voce, sempre più insistente, che il Jaguar sia ormai arrivato alla fine della corsa. Abbiamo già espresso il nostro rammarico per l'uscita di scena di una delle società capostipiti che hanno dato il la al fenomeno dei videogiochi. Il mese prossimo sapremo essere più precisi sugli sviluppi di questa scioccante decisione da parte della famiglia Tramiel, da anni a capo dell'Atari Corporation.

BUGS BUNNY E MICHAEL JORDAN

ALL'ACCLAIM LA LICENZA DI SPACE JAM

Un film che vedrà come protagonisti i Looney Tunes e Air

La Warner Bros sta per realizzare un film che vedrà come protagonista il cestista americano Michael "Air" Jordan e il Looney Tunes. Il titolo del film in inglese è Space Jam, e oltra alla stella americana vedrà come "co-interpreti" personaggi come Bugs Bunny, Duffy Duck, Silvestro e compagnia.

La licenza del film era tra le più ambite, tanto è vero che la Sega ha firmato un contratto per produrre un flipper che si rifaccia alla storia del film.

Il gioco dovrebbe rendersi disponibile per i maggiori formati questo autunno, molto probabilmente si tratterà di un platform, ma ancora non si sa nulla in proposito, cercheremo di essere più precisi non appena avremo notizie fresche.

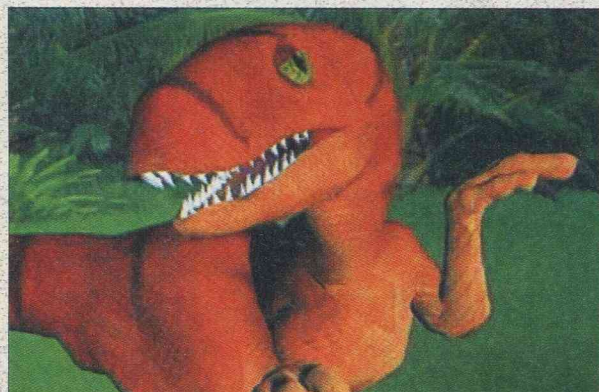
UN'ALTRA SINERGIA CONFERMATA NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

LA SEGA AMMETTE L'ACCORDO CON LA MATSUSHITA

Lo avevamo già preannunciato, adesso ne siamo sicuri

La Sega ha finalmente ammesso l'effettiva esistenza di un accordo con la Matsushita, in relazione allo sviluppo dell'hardware dell'M2.

Facciamo un passo indietro per essere più chiari. La tecnologia dell'M2 era stata, inizialmente, sviluppata dalla 3DO Company, come potenziamento del 3DO, e, a detta della società americana, avrebbe dovuto rivoluzionare il mondo dei videogiochi.

Dopo aver annunciato l'uscita della fantomatica espansione per la fine del 1995, la 3DO, un paio di mesi fa ha venduto il progetto alla Matsushita, ammettendo, in un certo qual modo il fallimento della propria iniziativa.

Sono di questi ultimi giorni le notizie di accordi di massima tra la Matsushita e la Konami e l'ammissione della Sega di essere in parola con la stessa Matsushita per un eventuale appoggio nello sviluppo e nel lancio dell'M2. Ciò che desta alcune perplessità, è come la Matsushita riuscirà a gestire la situazione. Nell'aprile di quest'anno, tutto il progetto passerà dalla 3DO Company alla società giapponese, che si troverà di fronte a un compito decisamente arduo, soprattutto per quanto riguarda i rapporti con le third parties. Molti degli sviluppatori del 3DO, a parte la 3DO Company stessa, hanno accettato contratti capestro, con la promessa dell'espansione M2, che gli avrebbe permesso di realizzare titoli fuori dal comune. Ora, se la Matsushita non la produrrà, protrebbe cadere in problemi legali. Vedremo come si svilupperanno le cose, ma a nostro parere la Matsushita dovrà darsi parecchio da fare nei prossimi mesi.

Non essere il solito Orso.

Iscriviti adesso

Scopri tutte le agevolazioni
del nostro fantastico club
L'iscrizione è di £.10.000 annuali
Riceverai l'esclusiva Card
personalizzata che ti darà
l'opportunità di avere lo sconto 10%
sui software di tutte le marche

Per aderire al club puoi
inviare il coupon che troverai
nei negozi affiliati Global Game,
oppure associarti in tempo
reale nei negozi Global Game

NUMERO VERDE **167- 279350**

Per sapere il punto vendita più vicino telefona al N.Verde

NEWS

SQUARE E SONY: AFFARE FATTO

La Sony e la Square Soft, famosissima casa di software specializzata nella realizzazione di Giochi di ruolo, hanno raggiunto un accordo di massima per la realizzazione dei titoli dalla stessa Square per PlayStation. Per quanto ci è dato di spaere, il primo gioco che diverrà disponibile dovrebbe essere *Final Fantasy*. Questa manovra non può che fare bene al 32 bit di mamma Sony, anche perché sembrava ormai inevitabile che la Square si deidcasse solamente alle macchine della Nintendo, questo in base alla società istituita proprio con la grande "N", e la realizzazione di uno dei prossimi sicuri successi per il SNES: *Super Mario RPG*.

Novità GIOCHI

SNES

SUPER MARIO RPG

SNES • SQUARE

La Square, ormai da diverso tempo, ha fissato per il 9 marzo la data di uscita, sul mercato giapponese, della sua nuova avventura. Finalmente, dopo tanta attesa, potremo mettere le mani su *Super Mario RPG*, che si presenta come una pietra miliare sotto molteplici aspetti. Innanzitutto, è la prima volta che la Nintendo "cede" il suo simbolo a un'altra software house, a parte le sporadiche apparizioni dell'idraulico con i baffi su macchine non direttamente in concorrenza con le console Nintendo, come il CD-I. Inoltre, l'inserimento della grafica renderizzata in un ambiente isometrico in simil-3D, si rivelerà sicuramente come il secondo punto di forza del gioco. D'altra parte la Square, con i due episodi di *Secret of Mana* e con *Chrono Trigger*, si è affermata come leader incontrastata nel settore delle avventure per le console a 16 bit e, ora, l'aspettiamo al varco in vista dei titoli in progetto per le nuove super console. *SMRPG*, infatti, è in preparazione anche per il 64 bit, e sembra sia proprio questa una delle maggiori cause per gli intoppi nella traduzione in lingua inglese del bellissimo *Secret of Mana II*. Le possibilità che questo titolo si riveli un piccolo capolavoro sono alte, soprattutto dopo aver visto le immagini in movimento del gioco, assolutamente sensazionali. Purtroppo, titoli del genere si fanno sempre più sporadici e, soprattutto, arrivano solo dalla Nintendo stessa e dalle case a lei più vicine, confermando per l'ennesima volta il declino dei 16 bit, a cui tutti i videogiocatori dovranno abituarsi, se non vogliono rimanere tagliati fuori. Divertiamici finché dura, aspettando che cambi, quindi, e perdiamoci ancor una volta nell'immenso mondo di Mario.

ALBERT ODISSEY

SATURN • SUNSOFT

Dopo due episodi apparsi su Super Famicom, la serie di giochi di ruolo della Sunsoft raggiunge il pianeta con l'anello (un omaggio a Sonic?) per sfruttare palette e supporto ottico. Per quanto riguarda la bellezza della grafica, basta guardare le immagini, mentre per quanto riguarda la struttura di gioco vera e propria, segnaliamo un interessante novità presentata da questo titolo. Malgrado, infatti, la non particolare originalità della trama e dei personaggi, tutti in linea con i canoni classici del genere delle avventure fantasy, in *Albert Odissey* il giocatore potrà scegliere tra due diversi modi di gioco. Uno tradizionale, ovvero simile a tutte le decine di altri titoli appartenenti allo stesso genere, e uno denominato "Free Quest", che permette al giocatore di non essere più legato a una consequenzialità ben precisa di avvenimenti e enigmi. In pratica, si può girovagare in piena libertà, modificando la trama in base alle proprie azioni e affrontando particolari situazioni senza un ordine prefissato. Inutile dire che questa appare un'opzione più che interessante, che non vediamo l'ora di provare, sperando che non si tratti del classico: "tutto fumo e niente arrosto".

Lo schema di gioco sembra non differnziarsi di molto da quelli a cui siamo abituati, ma l'opzuione *Free Mode* promette bene.

NEWS

LA MATSUSHITA INSISTE: ACCORDO CON LA KONAMI

La strategia della Matsushita, in relazione allo sviluppo dell'M2 come piattaforma "universale", sembra seguire strane, ma costanti, evoluzioni. È di qualche settimana fa la notizia di un accordo con la Konami. La cosa strana, anche se si tratta semplicemente di voci di corridoio, è che sembrerebbe che la Konami abbia intenzione di adottare la nuova scheda a 64 bit per lo sviluppo di nuovi titoli per sala. Tutto ciò crea più di una perplessità, perché sembrava, almeno inizialmente, che la tecnologia dell'M2 dovesse essere a totale appannaggio della Sega (e infatti la Sega ha ammesso un accordo di massima con la Matsushita) per lo sviluppo di un'espansione per il Saturn. A questo punto sembra che le cose non stiano più così. Non possiamo fare altro che aspettare eventuali sviluppi...

RISE 2 RESURRECTION

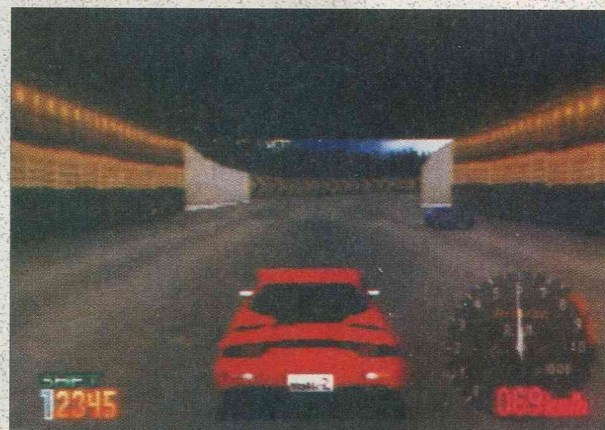
PSX/SATURN • MIRAGE

Rise of the Robots è un picchiaduro bidimensionale della Mirage, dove i protagonisti sono dei grossi robottoni renderizzati. Il gioco per PC e console a 16 bit non aveva riscosso un grande successo, anzi, per essere onesti, si trattava di un prodotto di scarsa qualità, giunto alla notorietà solo grazie a una massiccia campagna promozionale. Ora è imminente l'uscita del seguito, intitolato *Rise 2-Resurrection*, che, in teoria, dovrebbe portare drastici miglioramenti. La grafica, tuttavia, non sembra cambiata: solito stile bidimensionale con massicci robot antropomorfi e luccicanti, e soliti fondali ambientati in interni tanto futuristici quanto scontati. Fortunatamente almeno la giocabilità sembra sia stata particolarmente curata, visto che i sette personaggi selezionabili del primo episodio si sono trasformati in 18 in questo seguito, e anche le mosse sono sensibilmente aumentate. I movimenti base sono passati da 8 a 30, mentre le mosse speciali in *Rise 2* sono ben otto (?!) per ogni lottatore. Insomma, dichiarare queste specifiche sembra un po' ridicolo se si pensa alle migliaia di tecniche differenti di picchiaduro come *Tekken* e *Virtua Fighter 2*, ma preferiamo aspettare ancora un po' prima di giudicare.

Uno degli attacchi speciali di cui sono dotati i nuovi personaggi di *Rise 2-Resurrection*, seguito di *Rise of the Robots*.

DRIFT KING

PSX • BPS

Queste immagini appartengono a un progetto in fase di sviluppo per PlayStation. Si tratta di un classico gioco di guida poligonale, sulla falsariga, ovviamente, di capolavori del calibro di *Ridge Racer* e *Daytona USA*. Purtroppo nessun elemento del gioco pare particolarmente ispirato, dato che, sia i fondali, sia le vetture avversarie ricalcano i canoni del genere: grandi vialoni cittadini, gallerie, e una serie di auto sportive e camion che ricordano quelli dell'indimenticabile *Out Run*. Esattamente come nella saga di *Test Drive*, invece, si può scegliere come proprio bolide una Ferrari o una Porsche, contando come al solito sulla possibilità di usufruire di cambio automatico o manuale, e di due visuali di gioco. Cloni di questo tipo difficilmente nascondono piacevoli sorprese, ma aspettiamo il prodotto finito per verificare se la confezione è effettivamente circondata da un'alone viola.

Uno dei molti trabocchetti in cui può capitare di imbattersi in Koku Mei Kan.

KOKU MEI KAN

PSX • TECMO

Questo *Koku Mei Kan* a prima vista sembra un prodotto molto interessante che, se non altro, tenta di portare un po' di originalità nel campo dei titoli tridimensionali. Scopo del gioco è entrare in un labirinto e tentare di uscirne vivi, senza principesse da salvare o popoli da liberare, tutto solo per il semplice gusto di mettersi alla prova. Decine e decine di trabocchetti ostacoleranno il cammino del nostro alter-ego, che per riuscire nella sua impresa potrà contare anche su svariate armi e magie. In effetti solo *Night Trap* poteva vantare situazioni simili, in più ora il tutto si svolge in un ambiente poligonale che aggiunge atmosfera e realismo al tutto. Insieme a *Resident Evil* potrebbe rivelarsi il gioco adatto per tutti gli amanti delle avventure da brivido.

Uno qui, uno là...

Cresciamo come funghi!

MESSINA
Via R. Elena, 143 tel. 090/343724

CATANIA
Via Firenze, 212 tel. 095/437383

COMO
Via Oltrecolle, 55 - Fraz. Lora

AGROPOLI
Via A. De Gasperi, 50

MILANO
Via Nicolini, 21 tel. 02/3451247

BARI
Via A. Volta, 6/F tel. 080/5569582

NEWS

TOSHINDEN PER PC

La Playmates ha annunciato la disponibilità per PC di uno dei titoli che hanno permesso alla PlayStation di avere quel successo di critica che pochi si attendevano. La società americana ha affermato che la versione per computer di *Battle Arena Toshinden* spingerà le prestazioni del Pc dove mai è stato possibile. Questa inversione di tendenza, cioè il converire giochi per console per PC, cosa già avvenuta con *WipeOut* e *Destruction Derby*, della Psygnosis, non fa altro che confermare quella unificazione del mercato che tornerebbe a vantaggio esclusivo dei videogiocatori.

Uno dei nemici a bordo di tappeto che infestano il mondo di *Magic Carpet*.

Visivamente il gioco è migliorato grazie ai chip grafici della PSX.

MAGIC CARPET

PSX • BULLFROG

Dopo *Hi-Octane*, corsa futuristica in stile *Wipe Out*, arriva dalla Bullfrog un secondo titolo per PlayStation. In attesa di poterci dilettare con il bellissimo *Syndicate Wars*, accontentiamoci di indossare i panni di un mago dotato di tappeto magico, nel primo episodio di *Magic Carpet*. Una catastrofe ha diviso il mondo in regni distinti, e ora dovremo tentare di riunificare il pianeta per poter poi ottenerne il controllo. Ma non siamo i soli a mirare al potere assoluto, altri maghi e varie creature malvagie non aspettano altro che trasformare il nostro tappeto in uno zerbino. Fortunatamente la magia è un'arte oscura quanto potente e potrà tornare utile in molte occasioni.

Uscito in versione PC poco dopo la nascita di *Doom*, *Magic Carpet* è un gioco particolare che ha riscosso moltissimi consensi ma anche qualche critica. Comunque sia, si tratta di un prodotto degno di approdare sui 32 bit, nel tentativo di appassionare anche gli utenti console. Inoltre, finalmente i programmatori PC sembrano essersi accorti delle potenzialità grafiche della PSX, e le hanno sfruttate per migliorare l'impatto visivo. Anche la giocabilità sembra sia stata migliorata, il numero dei livelli è aumentato e, in definitiva, pare proprio che questa versione sia nettamente superiore a quella per personal computer. Un must, probabilmente, provare per credere.

KING'S FIELD III

PSX • FROM SOFTWARE

La From Software detiene, probabilmente, il record nella velocità di sviluppo di seguiti, visto che a maggio dovrebbe essere pronto il terzo episodio della sua nuova serie nata su PlayStation. *King's Filed III*, riprende le ambientazioni dei due discreti prequel, tentando di migliorare, ancora una volta, l'impatto grafico. Come nelle più classiche storie fantasy, il cattivone di turno ha trasformato tutta la popolazione in mostri e il nostro compito sarà sconfiggere lo spirito malefico per riportare a una vita normale i poveri paesani. Per raggiungere lo scopo, ovviamente, non basta rimanere seduti in poltrona, ma bisogna addentrarsi in pericolosi dungeon, tentando di non diventare un eterna suppellettile degli intricati corridoi. Sul piano grafico si rilevano enormi draghi poligonali e escursioni all'aria aperta, molto più suggestive e inquietanti delle solite mura ammuffite. Anche gli interni, comunque, sembrano notevolmente più definiti e celano costruzioni architettoniche di tutto rispetto. Tutto sommato è piacevole notare qualcuno che si impegna nel migliorare le proprie creazioni, anche se preferiremmo che non ci facessero pagare a prezzo pieno ogni loro esperimento. In ogni caso, aspettatevi la recensione in uno dei numeri estivi.

ARC THE LAD TRADOTTO IN INGLESE

Sembra che la Sony americana abbia già cominciato la traduzione in inglese di uno dei maggiori successi per PlayStation usciti lo scorso anno in Giappone: *Arc the Lad*, di cui abbiamo già pubblicato la recensione, naturalmente della versione nipponica. Oltre alla possibilità di giocare capendo cosa succede, particolare che è da sempre parte integrante di un Gioco di Ruolo, le avventure giapponesi, sono sempre state conosciute per la loro trama intrigante e d'atmosfera. Non ci sono ancora notizie dettagliate sulla data di uscita sul mercato americano, ma sembra probabile che *Arc the Lad* non troverà spazio sugli scaffali fino a quando non sarà pronto anche *Beyond the Beyond*, altro Gioco di Ruolo in corso di traduzione negli States...

SUIKOENBU

PSX/SAT • DATA EAST

Suikoenbu è uno dei primissimi coin-op a sfruttare la nuova scheda da bar della Sega, la ST-V, basata sulle specifiche tecniche del Saturn. Tuttavia, questo non ha precluso alla Data East di realizzare la conversione per la macchina Sony, malgrado gli accordi che la legano alla casa direttamente concorrente. Il gioco è un classico picchiaduro bidimensionale che ricorda, fin troppo, la saga di *Samurai Shodown*. Attacchi speciali, effetti di zoom e varie armi sono gli elementi alla base dell'azione, che si svolge nella Cina medioevale. Le premesse non sono delle più esaltanti, e la nostra esperienza ci dice che certamente questo *Suikoenbu* non rivoluzionerà il genere, speriamo che sia almeno divertente. Speriamo...

KILLER INSTINCT 2

ARCADE • MIDWAY

La Midway, la Rare e la Nintendo hanno annuciato per febbraio l'uscita in tutte le sale giochi americane di *Killer Instinct 2*. Il trio, già autore del primo episodio, promette grandi meraviglie e garantisce una qualità grafica e una profondità di gioco mai viste prima. Il primo *Killer Instinct* aveva impressionato i giocatori di tutto il mondo con la sua grafica renderizzata e con le sue combo devastanti, e ora sembra che la storia sia destinata a ripetersi. I nuovi personaggi sono Kim Wu, un'esperta di arti marziali armata di nunchaku, Maya, una combattente esperta nell'uso dei coltelli, e Tusk, un barbaro armato di spada. Sembrano, invece, passati a miglior vita Cinder, Thunder e Riptor. Allineandosi al trend attuale, in *KI2* è stata inserita una barra di energia che, una volta caricata, permette di eseguire una particolare mossa speciale. Per quanto riguarda la conversione per Ultra 64, non si sa ancora con esattezza quale dei due episodi uscirà per la console Nintendo, anche se non si esclude la possibilità che possa venir realizzata una versione appositamente dedicata. Chi vivrà...

F1

PSX • PSYGNOSIS

Ecco qualche immagine del segretissimo gioco di Formula 1 della Psygnosis. Sembra qualcosa di assolutamente radicale, con un dettaglio grafico e una cura per i particolari mai visti prima d'ora. Ma la grafica non sarà l'unico punto di forza del gioco, dato che anche la risposta ai comandi è stata tenuta nella massima considerazione e, in più, sono stati riprodotti tutti gli aspetti del campionato reale, dalle regole, ai settaggi delle macchine, all'aspetto esteriore delle vetture, compresa la tanto discussa linea della Mc Laren. Sinceramente era difficile pretendere qualcosa di più. EVVIVA!

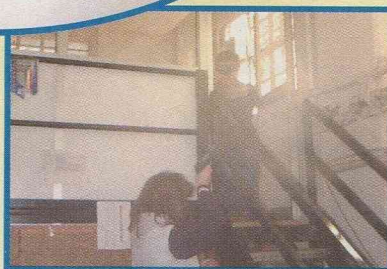
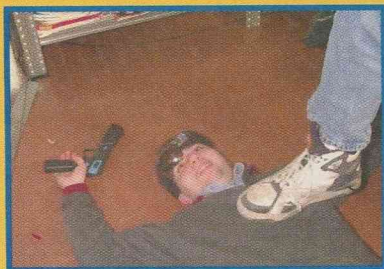
"La guerra non è mai stata così divertente!", recitava la canzone iniziale di Cannon Fodder, e la stessa cosa si può dire dell'ultima diavoleria targata Sega.

Il visore, grazie a una serie di accorgimenti, è molto pratico e dopo poche partite si riesce a sfruttarlo al meglio.

Per iniziare una partita in modo onesto si può ricorrere al vecchio sistema utilizzato nei duelli: dieci passi e... VIA!

NEL CENTRO DEL MIRINO

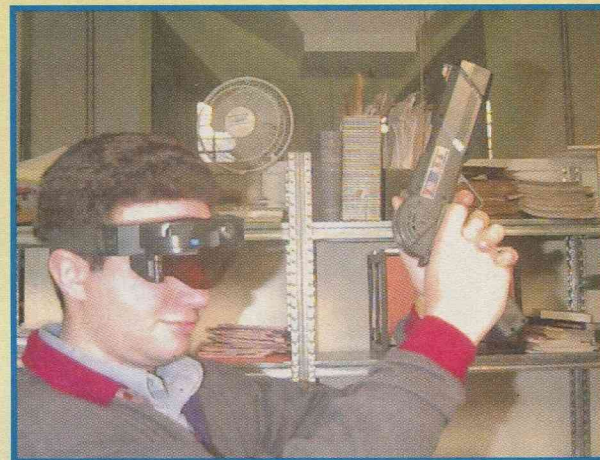
Sarebbe interessante addentrarsi nei contrastati rapporti che legano l'uomo alla guerra, per cercare di capire da dove nasca la necessità di un continuo confronto, anche violento, con gli altri esseri viventi, per affermare la propria superiorità. Tuttavia, non è compito nostro, quindi ci limitiamo a segnalare l'uscita sul mercato italiano di un prodotto molto interessante, legato al mondo dei videogiochi dal nome della casa produttrice, una certa Sega, meglio conosciuta per le sue ottime console e per i suoi impressionanti coin-op. "Lock-On" rappresenta l'inevitabile evoluzione di tutti quei giochi che fino a oggi si facevano utilizzando pistole ad acqua, cerbottane o, a livelli estremi, armi caricate con proiettili ripieni di vernice. È un modo sicuro, come d'altronde lo sono i videogiochi, di sfogare la succitata necessità, inevitabilmente repressa, di confrontarsi con le persone che ci circondano. Purtroppo, conoscendo la stampa, ci sarà sicuramente qualcuno pronto a condannare questa forma di divertimento (un telegiornale di una rete privata ha già fatto del suo meglio), ma se l'Italia non fosse la patria delle crociate, ci saremmo accorti da tempo che c'è più violenza in un qualsiasi sport che non in molti altri hobby ritenuti "pericolosi", e ora non dovremmo stare a preoccuparci del perché ci si diverte con pistole giocattolo. In Giappone, paese indubbiamente diverso da qualsiasi società occidentale, pare che il basso tasso di violenza (proporzionalmente inferiore a qualsiasi altro stato industrializzato) sia dovuto ai molteplici canali di sfogo che propone,

Giocando con Lock-On sembra di trovarsi in uno dei livelli di Doom.

Il sole alle spalle può essere un buon modo per accecare l'avversario.

Alla fine c'è sempre un vincitore e un vinto. Basta non esagerare...

quali fumetti, cartoni animati e, ovviamente, giochi e videogiochi. Naturalmente tutto questo al caro prezzo di una società e di un formalismo opprimente, ma, tuttavia, questi rimangono dati di un certo interesse.
Nella confezione di "Lock-On", venduta a poco più di 70.000 lire, sono contenuti un visore, da posizionare sulla fronte, e una pistola a infrarossi, dotata di un selettore della modalità di gioco, di un grilletto, di un tasto "High Power", di un simil-puntatore laser e di un altoparlante che riproduce i vari effetti sonori. Il visore, invece, è costituito da un sensore, che riceve gli impulsi infrarossi emessi dalla pistola, e da una sorta di display trasparente, posto davanti all'occhio destro, che riflette il led dei propri punti vita. Ogni giocatore dispone di nove "vite" e deve ridurre a zero quelle dell'avversario. Per far questo può sparare normalmente sul sensore dell'avversario, o caricare il colpo "High Power", che se colpisce toglie ben tre punti vita. Da segnalare la particolare cura per i dettagli, sia scenografici sia funzionali a diverse strategie di gioco. La pistola, per esempio, emette suoni diversi a seconda del tipo di colpo che si intende sparare, permettendo così al giocatore particolarmente attento di decidere come comportarsi.
Inoltre, ogni volta che si mira correttamente un avversario, il visore della vittima inizia a suonare e a lampeggiare, comunicando al predatore la possibilità di fare centro e, contemporaneamente, mettendo lealmente in allerta la preda. A questo punto ci si può sbizzarrire a creare le più disparate situazioni di gioco: si possono organizzare sfide dirette o a squadre, si possono delimitare dei territori e porre come obbiettivo la conquista dello spazio avversario, oppure si può organizzare un semplice scontro ambientato in un grande spazio aperto, possibilmente non troppo illuminato, per via dei limiti tecnici del segnale infrarosso. Per quanto riguarda i difetti, questi sono riconducibili solo all'onestà dei giocatori. Dato che è estremamente semplice barare, proteggendo la zona sensibile, aumentando il diametro del fascio infrarosso o azzerando il proprio segnapunti, bisogna essere sicuri che i propri compagni di gioco non ne approfittino. In definitiva, "Lock-On" non presenta nulla di originale, visto che già diversi anni fa era esploso il boom di questo genere di giochi (ricordate il "Photon" o il "Laser Tag"?), ma ripropone un'idea molto interessante nel momento adatto, e lo fa con competenza, aggiungendo dettagli che accrescono il divertimento. Un prodotto altamente consigliato, quindi, per chi ama divertirsi in compagnia, sdrammatizzando un aspetto della personalità umana che molti preferiscono semplicemente nascondere.

• Trust

COLPI PROIBITI

Ormai siamo entrati nella seconda repubblica delle console, ma sembra che il lupo perda il pelo ma non il vizio, visto che tra poco saremo sommersi da una marea di "nuovi" picchiaduro.

Jonny sta affrontando quel bestione di Dick in *Slam Dragon*, il nuovo picchiaduro della Jaleco.

La storia sembra destinata a ripetersi. Quando uscì la conversione di *Street Fighter 2* per SNES, le software house si resero conto che i picchiaduro a incontri rappresentavano un nuovo genere da sfruttare fino all'osso, visto l'ottima accoglienza da parte dei videogiocatori. Da quel momento i 16 bit, e in particolare il Super Nintendo, furono sommersi da una vera marea di cloni, più o meno ben realizzati, del titolo Capcom. Francamente speravamo che questa tendenza si fosse almeno attenuata, grazie alle nuove potenzialità dei 32 bit, ma, a questo punto, sembra che questa fosse solo una mera illusione. *Toshinden* e *Virtua Fighter* hanno segnato un nuovo punto di partenza per la corsa al titolo di miglior picchiaduro poligonale di sempre, e i partecipanti aumentano di giorno in giorno in maniera del tutto incontrollata. In realtà, questa non sarebbe una tendenza del tutto negativa, se non fosse che cominciano già arrivare un buon numero di titoli mediocri, che si affidano solo alla passione dei possessori di Saturn e PlayStation per vendere qualche manciata di copie. Cerchiamo, quindi, di fare un po' d'ordine, e evidenziamo quali potrebbero essere i titoli più interessanti dei prossimi mesi.

Una volta atterrato l'avversario si può infierire sul suo corpo.

SLAM DRAGON

JALECO • PSX/SATURN

La Jaleco è la software house che firma questo *Slam Dragon*, un picchiaduro poligonale simile, sotto molti punti di vista, a *Toshinden*, che uscirà prima in

versione PlayStation e, in seguito, in versione Saturn. Il numero dei personaggi selezionabili è fissato sui canonici otto, ci saranno le solite combattenti super sexy (in stile Sofia) e un combattente di origine cinese di nome Wong, altra tipologia di personaggio che sembra non mancare mai negli ultimi titoli di questo genere.
Anche sul piano delle arene dove si svolgeranno i combattimenti, non sembrano esserci novità salienti, ci si potrà sfidare in un tempio, in un castello, sul tetto di un edificio in piena notte e nel bel mezzo di un campo da basket. Per quanto riguarda la giocabilità, *Slam Dragon* si avvicinerà più a titoli classici e immediati quali *Street Fighter 2*, che non a picchiaduro particolarmente realistici come *Virtua Fighter*. In definitiva, *Slam Dragon* è un esempio lampante del trend attuale, ma da quello che abbiamo potuto vedere sembra un titolo a suo modo interessante, che forse potrà soddisfare almeno i fan più sfegatati del picchiaduro della Takara.

KILLING ZONE

NAXAT • PSX

La Naxat ci propone *Killing Zone*, altro picchiaduro poligonale tecnicamente in linea con tutti i suoi predecessori, che, tuttavia, presenta diverse idee particolarmente interessanti, che lo pongono al di sopra di altri semplici cloni. Ma andiamo con ordine e iniziamo sottolineando la presenza dei soliti otto combattenti di base e di una telecamera virtuale che può seguire l'azione di gioco a 360 gradi. I personaggi appaiono ancora un po' cubettosi, ma il gioco non è ancora finito al cento per cento. La cosa più interessante riguarda, però, l'aspetto di questi personaggi, che si ispirano tutti a famosi "mostri", scelti tra i più rappresentativi della nostra cultura e mitologia. Avremo, infatti, la possibilità di controllare un vampiro, un minotauro, il mostro di Frankeinstein, una mummia, un ciclope, una gorgone, uno scheletro e, rullino i tamburi, un semplice essere umano, probabilmente l'essere più mostruoso di tutti. In realtà, anche quest'ultimo combattente nasconde un segreto, si tratta, infatti, di un lupo mannaro,

Una delle belle mosse speciali di *Killing Zone* della Naxat per PlayStation. Skeleton, lo scheletro, si è trasformato in un enorme teschio.

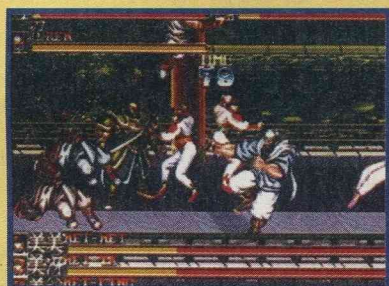
CAPCOM ANNUNCIA

Visto che siamo in argomento picchiaduro, e abbiamo citato la Capcom, ne approfittiamo per ricordare le date di uscita di due picchiaduro bidimensionali molto attesi dai videogiocatori. *Darkstalkers* per PlayStation e *Vampire Hunter* per Saturn sono ormai nelle ultime fasi di realizzazione, e presto dovrebbero arrivare in tutti i negozi. Le versioni ufficiali europee sono attese per maggio/giugno e da quello che abbiamo potuto vedere promettono bene. A questo punto, ne approfittiamo per la seconda volta per comunicare che abbiamo provato una versione completa al 40% di *Residence Evil*, il gioco della Capcom realizzato sulla falsariga di *Alone in the Dark*, che racconta le vicende di una squadra speciale impegnata a disinfestare una vecchia villa infestata da zombie e lupi mannari. L'introduzione è sensazionale e il gioco sembra veramente un piccolo gioiellino per giocabilità, realizzazione tecnica e atmosfera. Sicuramente, presto ne sentirete di nuovo parlare, quindi non dimenticatevi il nome *Residence Evil*.

che non mancherà di manifestare il suo spirito animale. I partecipanti si sfidano nel Death Tournament, e possono ricorrere a impressionanti attacchi speciali nel tentativo di sconfiggere l'avversario diretto. Nelle immagini si può ammirare l'enorme teschio generato dallo scheletro e la presa succhia energia della mummia. Inutile dire che la violenza gioca un ruolo molto importante, visto che ogni volta che uno dei mostri attacca con un arma, il sangue inizia a scorrere copioso, sui corpi si aprono profonde ferite e, alla fine, anche le teste iniziano a volare, ovviamente sempre che nella versione finale la censura non abbia effettuato troppi tagli. Un altro aspetto particolare del gioco è il sistema di potenziamento. Alla fine di un match, il personaggio vincente sale di livello, guadagnando sia in velocità che in forza. Il livelli di potenziamento sono tre, e quando il giocatore raggiunge l'apice è ormai diventato due volte più veloce e due volte più forte. Per quanto, senza alcun dubbio, si tratti di un picchiaduro al 100%, nel titolo è stato incluso anche un sottogioco simulativo: l'Auto Mode. Il giocatore può creare i sui propri mostri e farli combattere automaticamente tra di loro per vedere come si comportano in battaglia. Infatti, i combattimenti vengono completamente gestiti dalla CPU, mentre il ruolo del giocatore umano è limitato alla scelta di uno degli otto mostri, ognuno possiede tre corpi differenti più o meno forti e orripilanti, e delle sue parti del corpo (16 differenti). In questo modo, con il procedere del gioco, i personaggi così creati non solo migliorano le

Essere incornati da un minotauro non dev'essere piacevole.

Il mostro di Frankeinstein sta infierendo con la sua gigantesca massa su una ragazza apparentemente indifesa. Che mostro!

Un momento delle enormi mischie che ci si troverà ad affrontare in *Tenchi o Kurao 2* (aka *Warrior of Fate*), dalla Capcom per PlayStation.

Nel gioco non mancano i nemici enormi e le dolci donzelle.

loro abilità di lotta ma mutano anche aspetto. Le specifiche della propria "creatura" possono anche essere salvate sulla memory card per poi essere confrontate con quelle delle "forme viventi" create dagli amici. Sulla carta *Killing Zone* sembra più che interessante, attendiamo, quindi, con ansia la data di uscita, sperando che la giocabilità sia all'altezza del resto.

TENCHI O KURAO 2

CAPCOM • PSX

Chiudiamo questa panoramica sui picchiaduro in uscita con un titolo Capcom, software house da sempre presente in questo settore e molto amata dagli appassionati del genere, che si discosta dai due precedenti, visto che si presenta come un classico picchiaduro a scorrimento con grafica bidimensionale. *Tenchi o Kurao*, meglio conosciuto come *Warrior of Fate,* è un coin-op uscito circa tre anni fa in Giappone. Con l'arrivo delle nuove console a 32 bit la Capcom ha deciso di convertire il secondo episodio della serie per PlayStation. La storia è basata sul famoso manga omonimo "Tenchi o Kurao", a sua volta ispirato a una famosa leggenda cinese chiamata "Sangokushi" (una storia molto popolare in Giappone, narrata in tutte le scuole), da cui sono stati tratti anche molti altri giochi giapponesi, come *Densoo Suikoden* (PlayStation) e *Suikoden* (Saturn e PlayStation). Il giocatore può scegliere tra cinque personaggi: Kan-u, Cho-i, Cho-un Yang e, infine, Can, e lanciarsi nella classica mischia che contraddistingue questo genere di giochi. Finalmente, grazie alle potenzialità dei nuovi sistemi, possiamo dimenticarci i soliti tre miseri sprite su schermo e provare, finalmente anche a casa, il divertimento di una rissa totale. Le solite casse che si incontrano per strada contengono differenti armi, perfette per superare punti particolarmente ostici del gioco e per sconfiggere i classici nemici di fine livello. Talvolta appare anche un cavallo, se il giocatore riesce a montargli in groppa, può proseguire nel gioco a bordo del destriero, avvantaggiandosi della sua posizione. Se la recensione del bellissimo *Guardian Heroes* vi ha particolarmente colpiti, dato uno sguardo anche a questo gioco.

• Nicolasan

UN BASTIMENTO CARICO DI...

Tra poco il mercato verrà invaso da molti giochi interessanti per Saturn e PSX. Titoli che non passeranno inosservati è che quindi meritano il giusto spazio.

Le software house leader nel campo delle nuove console a 32 bit hanno in serbo dei grandi titoli per le loro rispettive macchine. Sega, Namco e Sony si stanno dando da fare per conquistare il mercato prima dell'arrivo della pericolosissima Nintendo, che sicuramente non accetterà di buon grado il terzo posto nelle classifiche di vendite. È interessante notare come ben cinque dei sei titoli presentati in queste pagine, siano dei seguiti di precedenti giochi di successo. Questo dimostra come i programmatori, man mano che passa il tempo, stiano riuscendo a sfruttare sempre più le potenzialità delle macchine che hanno a disposizione, riuscendo a migliorare, a volte anche in maniera ecclatante, dei prodotti già ben riusciti.
Di questo passo, probabilmente nel giro di poco tempo, le attuali console della nuova generazione sapranno riservarci grosse sorprese, che allieteranno le nostre giornate in attesa di salire sul prossimo, inevitabile, gradino della scala tecnologica.

THE LEGEND OF THOR

SATURN • SEGA

Una delle migliori avventure realizzate per il buon vecchio Mega Drive sta per approdare sul 32 bit Sega, nel tentativo di ricevere gli stessi consensi positivi del suo predecessore. Nella versione Saturn di *The Legend of Thor* il giocatore potrà vestire i panni di quello stesso Leon (nella versione giapponese), già protagonista dell'avventura precedente, e utilizzare la stessa sciabola per affettare i vari avversari. In effetti, i punti di contatto tra i due giochi sono molteplici, dato che anche graficamente non ci si è voluti discostare dal vecchio stile bidimensionale.
Durante l'avventura diversi personaggi interverranno per aiutare il protagonista, a condizione che Leon faccia la cosa giusta al momento giusto. Shade, per esempio, è in grado di rendersi indentico a Leon quando questi viene attaccato, in modo da confondere i nemici, in particolare quando quest'ultimi sono veramente numerosi. Dytto, invece, è una sorta di dottore in grado di creare dei mini-tornado, mentre Bawu è una pianta carnivora capace di scavare nel terreno e di mangiare qualunque cosa, e Efreet è un classico guerriero in grado di "incendiare" gli avversari. Nella versione Saturn spiccheranno due nuovi personaggi: Brass e Airl. Brass è una sorta di sfera che Leon tiene sulla sua spalla, in caso di emergenza si trasforma in una specie di drago metallico che

Come si può immediatamente capire dalle immagini di queste pagine, *Legend of Thor* è graficamente molto simile alla versione Mega Drive.

emette delle potenti onde soniche. Ma nel corso dell'avventura appariranno anche altri personaggi più o meno importanti, come Ordan, un esperto di armi che insegnerà a Leon come combattere, e che gli fornirà alcuni utili consigli, così come Myra, capace di leggere il futuro. Il primo suggerimento è di trovare lo Stream Castle, un castello infestato dallo spirito del re Lehar, che sarà in grado di chiarire lo scopo dell'avventura. Il re Lehar divenne famoso per aver combattuto contro Agito, un cultore della magia nera. Lo sconfisse grazie a un magico braccialetto d'oro, che di padre in figlio si è tramandato fino a Leon, che ora dovrà servirsene per sconfiggere un discendente di Agito.

La versione di *The Legend of Thor* per Saturn ha mantenuto lo stesso stile grafico e lo stesso sistema di gioco dellla versione per Mega Drive, e questo sicuramente farà la gioia degli utenti dei nuovi 32 bit spaventati dai sempre più frequenti giochi tridimensionali. Per quanto il gioco sia completo solo al 50%, dalle immagini si possono già notare i fondali coloratissimi e molto dettagliati, che sfruttano le capacità grafiche del Saturn per ricreare delle ambientazioni allo stesso tempo pratiche e spettacolari. Imperdibile per tutti gli amanti del genere.

PANZER DRAGOON ZWEI

SATURN • SEGA

Il primo episodio di *Panzer Dragoon* aveva suscitato pareri contrastanti, per via della struttura di gioco decisamente classica, arricchita da un comparto grafico altamente spettacolare. Ora è imminente l'uscita del seguito, e presto sapremo se, grazie a qualche cambiamento sul piano della giocabilità, questa volta ci ritroveremo per le mani un vero capolavoro. Innanzitutto questo secondo episodio è legato al primo solo per quel che riguarda l'ambientazione, visto che il protagonista, la trama e la struttura di gioco sono completamente cambiati. Randy Janjak è un ragazzino di 14 anni che cavalca un cucciolo di drago, di nome Raguy, che non è ancora in grado di volare. Procedendo nel gioco Randy pian piano diventa adulto, e anche Raguy cresce e si avvicina sempre più al suo aspetto definitivo di maestoso rettile alato. La crescita dei protagonisti influenza direttamente il gioco, nei primi livelli, infatti, il draghetto sarà solamente in grado di camminare, poi inizierà a compiere dei piccoli balzi e, alla fine, una

A COLPO SICURO

SOUL EDGE

PSX • NAMCO

È uscito nelle sale giochi e presto raggiungerà anche le nostre fide PlayStation. *Soul Edge* è il secondo picchiaduro poligonale della Namco, e si prepara a sostituirsi *Tohshinden* nel cuore degli amanti del genere. Infatti, come nel gioco della Takara, è possibile utilizzare svariate armi per infierire sul proprio avversario diretto, inoltre, gli attacchi sono molto più coreografici e spettacolari di quelli *Tekken*, visto che non hanno eccessive pretese di realismo. Alcuni dei personaggi selezionabili saranno: Seinj Mina, una ragazza armata di bastone, Sphitia, una valkiria con scudo e spada, Mitsurugi, una sorta di samurai, Rock, un guerriero dotato di un enorme ascia, Taki, un'assassina abile nell'uso della spada, Siegfried, un francese con lo spadone, e Voldo, un aitante ragazzo italiano. Inutile dire che si prevedono personaggi segreti a grappoli e che vi presenteremo la recensione non appena possibile.

TEKKEN 2

PSX • NAMCO

Per la fine di marzo dovrebbe uscire in tutti i negozi giapponesi il seguito del picchiaduro più amato dai possessori di PlayStation. *Tekken 2* sarà un sicuro hit, anche se dovrà subire l'inevitabile confronto con la perfetta conversione di *Virtua Fighter 2* per Saturn. Attualmente, nelle sale giochi del paese del sol levante si può trovare la versione B, che ripropone alcuni dei personaggi che si erano persi per strada come Wang, P-Jack e Ganryu. Inoltre, grazie ad appositi cheat è possibile selezionare due personaggi segreti: Roger, un canguro campione di boxe, e Alex, un uomo lucertola. La versione PlayStation incorporerà tutti questi personaggi e, in più, si vocifera che verrà inserita anche una combattente "angelica". La grafica sembra notevolmente migliorata e probabilmente *Tekken 2* non deluderà le aspettative dei molti videogiocatori che lo aspettano.

Le immagini di *Panzer Dragoon Zwei* sono decisamente impressionanti e mostrano l'ottimo livello grafico che sono riusciti a ottenere i geniali designer della Sega.

volta che gli saranno cresciute a sufficenza le ali, riuscirà a spiccare il volo e a librarsi nei cieli. Un altro cambiamento, di una certa importanza, riguarda la possibilità di regolare a piacere la velocità del drago, per adattarsi meglio alle varie situazioni e per schivare gli attacchi più insidiosi. Prima, infatti, la libertà di movimento del giocatore era limitata agli spostamenti laterali, e la velocità sempre costante finiva per rendere il gioco leggermente noioso. Purtroppo, non sono state inserite nuove armi, e anche il sistema di puntamento del nemico è rimasto pressoché invariato. Tuttavia, per vivacizzare il tutto, per prima cosa è stata notevolmente migliorata la grafica, ora ancor più spettacolare di prima e ricca di ricercate costruzioni poligonali, in più sono stati inseriti dei bivi, che, sulla falsariga di *Out Run*, permetteranno di personalizzare il percorso di gioco, agendo nel contempo anche sull'evolversi della trama. Isomma, i programmatori della Sega si sono dati effettivamente da fare per rendere l'idea alla base del primo *PD* ancora più allettante, e, conoscendo la loro esperienza, non dubitiamo che abbia fatto nuovamente centro.

• Nicolasan

SONYANDO LA CALIFORNIA

JUMPING FLASH 2

PSX • SONY

Dalla Sony arriva il seguito del primo gioco di piattaforme ambientato in un ambiente totalmente tridimensionale. Le migliorie di questo secondo episodio sono relative principalmente all'aspetto grafico. I nuovi fondali sono ancora più complessi e curati di quelli del suo predecessore, con spettacolari paesaggi urbani immersi in una nebbiolina tutt'altro che rassicurante. Le costruzioni sono enormi e dettagliate e tutto ci porta a credere che si tratterà di un prodotto imperdibile.

In queste schermate risaltano le nuove costruzioni che arricchiscono gli ambienti di *Jumping Flash 2*.

Sotto, le prime immagini del pazzo gioco di guida della Sony: *Motor Toon GP 2*.

MOTOR TOON GP 2

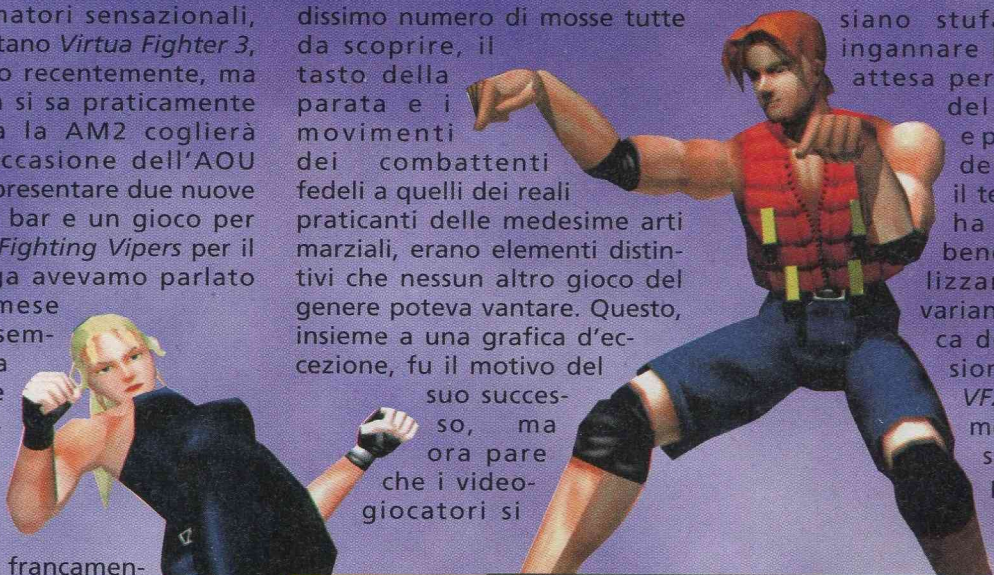
PSX • SONY

Il primo *Motor Toon GP* era tutt'altro che esaltante. Soffriva di evidenti problemi di giocabilità e anche la grafica, per quanto allora potesse sembrare spettacolare, non era niente di irripetibile. La Sony, comunque, sembra abbia risolto la situazione sfornando un sequel che cerca di riparare agli errori di gioventù. Al posto di un semplice gourad shading sono state inserite colorate texture, che forniscono al gioco un aspetto più realistico, senza, comunque, discostarsi dallo spirito umoristico della serie.

POTERE AI PICCOLI

In attesa di scoprire come sarà il fantomatico *Virtua Fighter 3*, divertiamoci con una variante spensierata e comica del primo picchiaduro poligonale della storia dei videogiochi.

In Giappone, i coin-op sono tenuti in particolare considerazione. Non c'è da stupirsi, quindi, se presto a Tokyo si terrà una nuova fiera dedicata alle macchine da bar. All'imminente AOU Show si prevede che, come al solito, la Sega farà la parte del leone, mangiandosi tutta la concorrenza. Ma, se fino a qualche tempo fa era il momento d'oro del team AM3, ora tocca al dipartimento AM2 dimostrare di cosa sono capaci. Naturalmente, da questo gruppo di programmatori sensazionali, tutti aspettano *Virtua Fighter 3*, annunciato recentemente, ma di cui non si sa praticamente nulla. Ma la AM2 coglierà anche l'occasione dell'AOU Show per presentare due nuove schede da bar e un gioco per Saturn: di *Fighting Vipers* per il 32 bit Sega avevamo parlato qualche mese fa, e ora sembra che sia finalmente pronto, mentre i due giochi destinati alle sale giochi, francamente, non se li aspettava nessuno. Si tratta, infatti, di due operazioni strane, che si rifanno a titoli precedenti stravolgendone il contenuto: uno è *Sonic Fighter*, di cui parliamo poco più avanti, mentre l'altro è *Virtua Fighter Kids*, che prende in giro la saga di *Virtua Fighter* deformando semplicemente l'aspetto dei suoi protagonisti.

Fin dai tempi dell'uscita del primo *VF* in sala giochi, tutti si resero conto che si trattava di un gioco pensato appositamente per cercare, nei limiti del possibile, di essere il picchiaduro più realistico in circolazione, a costo di sembrare fin troppo tecnico. Un grandissimo numero di mosse tutte da scoprire, il tasto della parata e i movimenti dei combattenti fedeli a quelli dei reali praticanti delle medesime arti marziali, erano elementi distintivi che nessun altro gioco del genere poteva vantare. Questo, insieme a una grafica d'eccezione, fu il motivo del suo successo, ma ora pare che i videogiocatori si siano stufati. Per ingannare la lunga attesa per l'uscita del terzo episodio della serie, il team AM2 ha pensato bene di realizzare una variante comica della versione 2.1 *di VF2*, attualmente disseminato per tutte le sale

Come si può vedere dalle nuvole, anche il paesaggio è stato modificato per allinearlo all'aspetto da cartone animato dei personaggi.

giochi del mondo. Infatti, solo all'AOU Show potremo sapere con certezza se *Virtua Fighter Kids* presenterà anche delle opzioni o delle varianti originali sul tema, o, come sembra, si limiterà a ingrandire le teste e a modificare i fondali dell'ultimissima versione del picchiaduro Sega, presentandosi come una sorta di versione 2.3. Per il momento dobbiamo accontentarci delle simpaticissime immagini, che vedono ritratti alcuni dei protagonisti più carismatici della serie nella loro versione super-deformata. Per quanto riguarda la grafica, sembra che sia stata completata solo al 35%, quindi possiamo aspettarci ancora grandi cambiamenti e miglioramenti, una volta che i lottatori verranno definiti ulteriormente e totalmente ricoper-

STORIA VIRTUALE

La Sega ha tantissimi meriti ma anche qualche colpa. Realizzare giochi come *Virtua Racing* e *Virtua Fighter* è stata un'idea a dir poco geniale, senza parlare di *Daytona USA* e *Sega Rally*, ma ora tutti cercano di imitarli e a noi tocca sorbirci un numero esasperante di cloni mal riusciti. Facendo un po' di fantapolitica potremmo affermare che senza *Virtua Fighter*, forse ora non ci sarebbero neanche *Tekken* o *Toshinden*, e senza *Virtua Racing* ora non ci sarebbe neanche *Ridge Racer*, e senza nessuno dei due, magari ora non ci sarebbero neanche le console a 32 bit, perché nessuno avrebbe avuto bisogno di tanta potenza. Ovviamente questo è un ragionamento totalmente ipotetico, ma è indubbio che sono società come Sega, Namco e Nintendo che accelerano i processi evolutivi nel mondo dei videogiochi, malgrado, naturalmente, non lo facciano per solo spirito umanitario. Il progresso è sempre stato legato all'aspetto pratico e ora come non mai è particolarmente legato a quello economico. Tuttavia è giusto dare a Cesare quel che è di Cesare, quindi ringraziamo tutti insieme la Sega e ripercorriamo le tappe evolutive del suo picchiaduro poligonale, atterrato per tre volte su Saturno.

VIRTUA FIGHTER
Recensione: GP 35
Voto: 93
Primo picchiaduro poligonale ad arrivare in sala giochi e nelle nostre case. Era una buona conversione del coin-op originale, ma nessuno sospettava che, a breve, termine, si sarebbe potuto fare di meglio. Sembrava già insperabile essere arrivati a tanto, quando ecco apparire *Toshinden*. Inizia a diffondersi odore di truffa.

VIRTUA FIGHTER REMIX
Recensione: GP 42
Voto: 93
La truffa è accertata, e *Virtua Fighter Remix* ne è la piena dimostrazione. I programmatori della Sega, per riuscire a rispettare i tempi previsti, si erano limitati a mettere insieme qualche poligono e si erano accontentati del primissimo risultato. *VFR* dimostra, che con un po' d'impegno si può ottenere molto di più, ma ormai è tardi.

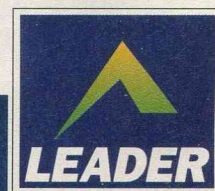
VIRTUA FIGHTER 2
Recensione: GP 46
Voto: 97
Pare incredibile, ma ce l'hanno fatta. Grazie al nuovo sistema operativo e ai nuovi strumenti di sviluppo, i ragazzi della Sega riescono in un impresa giudicata impossibile: convertire su Saturn uno dei coin-op più complessi del momento. Il Saturn decolla e con lui tutti i felici possessori del 32 bit Sega.

Basta cambiare l'aspetto dei personaggi per rendere buffo un picchiaduro altamente realistico come *Virtua Fighter 2*.

SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ◆ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ◆ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.
CALABRIA: Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS). ◆ Southware Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.
CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ◆ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ◆ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ◆ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ◆ Elettronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ◆ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ◆ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ◆ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ◆ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ◆ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ◆ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ◆ NE.MI. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ◆ Seganintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ◆ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ◆ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.
EMILIA ROMAGNA: Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ◆ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ◆ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ◆ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ◆ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ◆ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ◆ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA ◆ Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ◆ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ◆ Computermania -Via C.Battisti 167 - Cesena (FO) ◆ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ◆ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ◆ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ◆ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ◆ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ◆ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ◆ 2L Computer - Stradone Farnese 2/V-PIACENZA ◆ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ◆ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ◆ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA
FRIULI VENEZIA GIULIA: SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ◆ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ◆ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ◆ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.
LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ◆ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ◆ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ◆ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE). ◆ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ◆ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ◆ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ◆ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ◆ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ◆ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ◆ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ◆ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)
LAZIO: Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ◆ Centro diffusione Grandi Marche Via Valbondione109/7- ROMA ◆ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ◆ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ◆ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ◆ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ◆ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ◆ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ◆ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ◆ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ◆ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ◆ Giocofollia - Via Parma 5 - ROMA ◆ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ◆ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ◆ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ◆New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ◆ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ◆ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ◆ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ◆ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbrecciano 70/B - ROMA.
LOMBARDIA: Consult and Trade - V.le Oriano 18 - TREVIGLIO (BG) ◆ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ◆ Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ◆ Plug & Play - Via S.Caterina 94 - BERGAMO ◆ Tintori Enrico - Via Broseta 1 - BERGAMO ◆ Aurea - Via Rose di Sotto-93 - BRESCIA ◆ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ◆ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ◆ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ◆ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ◆ Pierrot Lunaire - Via Cremona 150 - BRESCIA ◆ TC Store - Via V.Emanuele - BRESCIA ◆ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ◆ Videolsland - Via Morazzone 15 - COMO ◆Eltongros - Via Leonardo da Vinci 54 - 22062 Barzanò (CO) ◆ Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO PIEVE DELMONA (CR) ◆ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ◆ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ◆ Megabyte 4 - Via Calvi 95 -MANTOVA ◆ A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ◆ Arca - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ◆ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ◆ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ◆ Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONE (MI) ◆ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ◆ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ◆ Bidiemme - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ◆ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ◆ Demo Giocattoli - Largo S.Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ◆ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ◆ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ◆ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ◆ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ◆ Infoteca - Via Saronnese 16 - LEGNANO (MI) ◆ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ◆ King Games Piazza Unità D'Italia 3/e - VIMERCATE (MI) ◆ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ◆Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ◆ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ◆Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ◆ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ◆ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ◆ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ◆ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ◆ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ◆ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ◆ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ◆ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - ◆REZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ◆ Tutto Software - Via V.Monti - MELEGNANO (MI) ◆ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ◆ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ◆ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ◆ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ◆La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ◆ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ◆ S.F. Informatica - Corso Cairoli 57 - PAVIA ◆ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ◆ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ◆ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ◆ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ◆ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ◆ Giochigarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ◆ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ◆ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ◆ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)
MARCHE: CD Office - Via Martiri Della Resistenza 66 - ANCONA ◆ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ◆ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ◆ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ◆ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ◆ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ◆ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ◆ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 7/9 - SFORZACOSTA (MC).t Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ◆ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.
PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ◆ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ◆ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) (EUREX - Cso Indipendenza 5 -Rivarolo Canavese (TO) ◆ EVOLUZIONE COMPUTERS &GAMES-Cso Francia 11 -TORINO ◆ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ◆ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ◆ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ◆ Elettronica sas- Corso Fiume 33 - VERCELLI ◆ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).
PUGLIA: CD Bari - Via Capruzzi 128 - BARI ◆ Computer Shop - Via Galli 17 - BARLETTA (BA) ◆ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARLETTA ◆ Williams Computer Center - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ◆ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA
SARDEGNA: Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ◆ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI.
SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ◆ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ◆ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ◆ Electromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/b PALERMO ◆ ITI - Via S.Corleo 6 - PALERMO ◆ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ◆ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ◆ Home Computer - Via delle Alpi 50 c/d/e -PALERMO ◆ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ◆ G.G.M. SERVICE - Via Epicarno 19 - SIRACUSA.◆ Computer Software design - Via Kennedy 39 - CALTANISETTA ◆ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA .
TOSCANA: Easy Soft Via Carlo del Prete 27 -FIRENZE ◆ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ◆ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ◆ Cherici - Via F.Baracca 2 - FIRENZE ◆ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ◆ Hobbytronics - Via Corridoni 15/a - FIRENZE ◆ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ◆ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ◆ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ◆ Eta Beta - Via S.Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ◆ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ◆ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAIORE (LU) ◆ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ◆ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ◆ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ◆ Bianchi Elettronica Vle Marconi 107 Poggibonsi (SI) ◆ Tecninovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ◆ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ◆ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).
TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ◆ Electronia - Via Portici 1 - BOLZANO ◆ Kontschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ◆ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ◆ Eldom - Via Brennero 394 - TRENTO ◆ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).
VALLE D'AOSTA: BRUNO TEX 2 - Località Amerique 135/139 - QUART (AO) ◆ IL MULTIMEDIALE -Via Aubert 31 - AOSTA
VENETO: Adriatica Casa - Via Medaglie D'Oro 59 - BELLUNO ◆ Bit Shop Computer - Via D.Manin 43 - PADOVA ◆ Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ◆ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ◆ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ◆ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ◆ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 -PADOVA ◆ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ◆ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ◆ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMI (TV) ◆ Computer shop -Centro comm. I Giardini del Sole - Castelfranco (TV) ◆ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ◆ Adria Model - Via Pratiguori 29 - PORTOGRUARO (VE) ◆ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ◆ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ◆ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ◆ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ◆ Sartorello - Via Venezia 8 -PORTOGRUARO (VE) ◆ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE)) ◆ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ◆ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ◆ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ◆ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ◆ Aster Market - Via Marinoni 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ◆ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ◆ Console shop-Gall. S. Lorenzo11/13- VICENZA ◆ Megabyte 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 - VICENZA ◆ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ◆ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).

DELPI

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111

Gli unici due personaggi realizzati, Sarah e Jacky, sono indubbiamente molto più simpatici con il testone.

Fighting Vipers è il picchiaduro per Saturn che verrà presentato all'AOU.

DIMENSIONE PICCHIADURO

I picchiaduro a incontri poligonali sono andati a formare un vero genere a sé stante, visto che ormai nessuno si lancia più, come invece accadeva un tempo, in considerazione del tipo: *Virtua Fighter* è meglio di *Street Fighter 2* perché è più realistico, o viceversa. Ora, i veri appassionati possiedono almeno un picchiaduro bidimensionale e uno tridimensionale, perché si tratta di due generi distinti che tra di loro hanno un rapporto di padre-figlio. Ma chi è in grado di dimostrare con assoluta certezza quale sia il migliore? È meglio l'esperienza o l'aspetto esteriore? Ognuno sceglie secondo il suo gusto personale, comunque di seguito si possono trovare alcuni dei migliori picchiaduro disponibili per i 32 bit.

TEKKEN
Recensione: GP 39
Voto: 97/PlayStation
Tekken è il più diretto rivale di *Virtua Fighter*. Realizzato dalla Namco in versione coin-op e PSX, ha riscosso decine di consensi per il buon equilibrio tra simulazione e arcade puro. Tutti i possessori di PlayStation attendono con ansia l'uscita del seguito, che dovrebbe essere disponibile tra pochissimo. Se volete saperne di più controllate le pagine precedenti.

TOSHINDEN 2
Recensione: GP 47
Voto: 93/PlayStation
Per chi si fosse perso la recensione di questo gioco, apparsa sul numero scorso di GP, ricordiamo che si tratta di una piacevole variazione sul tema del primo episodio, che sicuramente riesce a soddisfare anche le richieste dei più appassionati.

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
Recensione: GP 46
Voto: 91/Saturn
Insieme a *Street Fighter Zero* è sicuramente il miglior picchiaduro bidimensionale disponibile per i nuovi 32 bit. Se per caso vi fosse scappato, non mancate di affiancare la sua confezione a quella di *Virtua Fighter 2*. Benché non sia altrettanto spettacolare, infatti, fa del suo punto di forza la giocabilità e gli irresistibili personaggi.

ti dalle texture necessarie. La conversione per Saturn non è ancora stata fissata con precisione ma è molto probabile, a patto che prima non arrivi la versione casalinga di *Virtua Fighter 3*, che pare stia venendo realizzata in contemporanea con il titolo da bar. A proposito di *Virtua Fighter 3*, solo all'AOU Show si saprà qualcosa di più sulla sua data di commercializzazione e sulle novità che effettivamente incorporerà. Sembra che uno dei nuovi lottatori sarà una ragazza giapponese chiamata "Umenkoo Jiaoi", nome abbastanza strano e impronunciabile per un personaggio dei videogiochi, e Dural verrà completamente ridisegnata e dovrebbe essere qualcosa di veramente impressionante, considerata anche la potenza della nuova scheda Model 3 a 64 bit. Nella speranza di poter essere più precisi il mese prossimo, per quanto riguarda le novità presentate all'AOU Show, restate sintonizzate, potrebbero accadere cose molto interessanti.

• Nicolasan

LA PUBBLICITÀ È L'ANIMA DEL COMMERCIO?

È innegabile che ogni settore di mercato si basi, oltre che sulla qualità dei propri prodotti, anche, e soprattutto, sulla pubblicità che li supporta. Come si pone l'industria dei videogiochi di fronte a questo importante aspetto della commercializzazione?

Chi segue da presso la cosiddetta "industria" dei videogiochi, si sarà sicuramente fatto un'idea più precisa relativa alle differenze che regolano il campo delle pubblicità, sia televisive che cartacee all'interno dei diversi mercati, europee e d'oltreoceano. Queste differenze, che vanno da un'eccessiva presenza di immagini violente, a una totale mancanza di quest'ultime, oppure da una, nemmeno tanto, velata volgarità a un approccio decisamente melenso, vengono dettate più da leggi che regolamentano l'ambiente pubblicitario nelle diverse nazioni, che da una vera e propria scelta. In Italia, ne è un esempio lampante la pubblicità di *WipeOut*, disponibile per PlayStation e PC. L'ideazione e la realizzazione dell'immagine che presentava *WipeOut* al pubblico mondiale, è di marca inglese, paese dove le restrizioni non sono così ferree come in altre nazioni, non ultima l'Italia, e prevedeva la foto di due ragazzi, un maschio e una femmina (tanto per richiamare la parità dei sessi davanti allo schermo), strocati dall'effetto della "forza G" generata dai veicoli futuristici del gioco, con tanto di sangue che colava dal naso e occhi sbarrati a causa di un impatto così violenta. In Italia, la censu-

AL CUOR NON SI COMANDA...

È risaputo, in ambito pubblicitario, che non sempre è necessario fare un chiaro riferimento al prodotto che s'intende vendere. A volte, è sufficiente sciocare il pubblico con frasi o immagini a effetto, in questo modo il prodotto o la società pubblicizzata tendono a rimanere in mente, per un motivo o per l'altro. Parlare di sesso, in ambito videogiochi, può non avere alcun senso, anzi, a dire la verità non ha assolutamente nessun senso, ma facendo riferimenti di un certo tipo è anche vero che il sempre più bistrattato pubblico, si debba assoggettare a una valanga di doppi sensi, più o meno espliciti, che comporta una delle più biche, e gettonate, persuasioni occulte. Questo non vuol dire che, a volte, l'immaginazione dei pubblicitari non sia in grado di rivelare una certa vena comica, in grado di far sorridere i vidogiocatori.

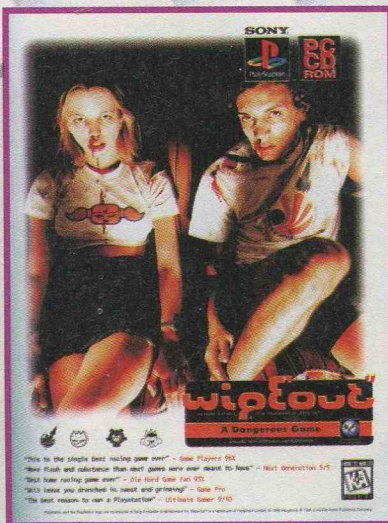
Jemas Beaven, simpatico PR della Virgin, quando svolgeva il suo lavoro alla SCI, aveva ideato una campagna piena di doppi sensi, forse volgari, ma sicuramente divertentI.

"Suonare la propria tromba" in italiano sta a significare "Tirare acqua al proprio mulino". Se questa pubblicità non si basa sui doppi sensi... Courtesy of James Beaven.

SE TANTO MI DÀ TANTO...

La pubblicità negativa è stata resa famosa nella metà degli anni sessanta dalla geniale campagna pubblicitaria della VolksWagen presentata in America. Il testo (o headline, come direbbero i puristi) recitava, testualmente, "Nobody's Perfect!" (Nessuno è perfetto!), mostrando l'immagine di un uomo che cambiava una gomma del suo fedele Maggiolino. Il concetto alla base è il risaputo "Bene o male purché se parli". Il tutto si risolve con un'impostazione pubblicitaria che non comporta, necessariamente, la magnificazione dei propri prodotti, bensì la frase, o l'immagine, che colpisce. È chiaro che, in questo caso, il problema immediato può essere quello di cadere nel banale o nel cattivo gusto, ma è un rischio che, spesso, i pubblicitari, o pseudo tali, sono disposti a correre.

Se piegate le pagine lungo le linee tratteggiate, potrete leggere una colorita espressione americana che non ha niente a che fare con l'educazione.

Per evitare le stragi del sabato sera è più sicuro giocare a Screamer. Non lo mettiamo in dubbio, però si poteva evitare un'immagine così forte...

Wipe Out in versione originale. Nella pubblicità italiana, la censura ha impedito di mostrare il sangue che esce dal naso dei due giocatori.

Il baseball è uno sport tipico americano, ma se questi sono gli spettatori della Major League, allora è mille volte meglio giocare a casa con il GB.

HEAVILY BRANDED GOODS.

HEXEN

Hexen è un gioco alla *Doom* uscito per PC. Possiamo capire il bel ragazzo, ma la pesante cicatrice che gli solca la fronte, era proprio necessaria.

Per chi non lo sapesse, Gex è un simpatico gioco di piattaforme che vede impegnato un geco dagli atteggiamenti yuppie. Non mettiamo in dubbio che che i rettili siano golosi di insetti, ma mostrare un essere umano che si nutre di scarafaggi non può essere certo considerato un esempio per il galateo...

"Il vostro pene sarà sempre della stessa dimensioni di adesso... fregatevene!" Non si può certo dire che la frase non faccia effetto, ma usarla per reclamizzare un simulatore di volo può, ai più, sembrare decisamente eccessivo. È anche vero che si sono fermati a leggere cosa diavolo avesse a che fare con un videogioco.

ra ha, però, calato la sua pesante mannaia, richiedendo l'eliminazione del sangue, lasciando l'immagine dei due giovani che sembrano più inebetiti che non lobotomizzati. Questo non è l'unico esempio di censura, presente nella pubblicità videoludica, la stessa presentazione della PSX, sempre in Inghilterra, presentava la testa esplosa di un giocatore, che non riusciva a resistere al potere di PlayStation, nel nostro paese è diventato un disegno.

Non è solo la violenza a essere messa al bando, comunque. Alcune pubblicità estere hanno chiari riferimenti sessuali che in Italia scandalizzerebbero sicuramente i più puritani, ma che in

SONO GIOCHI, DOPOTUTTO

Le pubblicità sanno anche essere meno cervellotiche di quanto non possa sembrare. Pur sfruttando atteggiamenti particolari, il più delle volte divertenti, sono in grado di evitare volgarità o eccessi che esulano dalla reale natura del prodotto che s'intende vendere. Solitamente la simpatia riesce a compensare la necessità dell'essere "diversi" a tutti i costi. Volendo, questa è una sfida ancora maggiore per chi si occupa di pubblicizzare un prodotto per un pubblico quanto mai mirato. È anche vero, però, che essere accattivanti, significa avere delle idee ben precise, sia dal punto di vista grafico, che da quello dei testi.

Prendere in giro i prodotti delle altre case di software, è pur sempre un modo simpatico per pubblicizzare il proprio. In Italia, però, è contro le leggi che regolano la pubblicità.

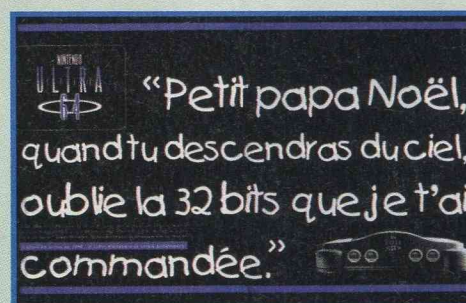
"I videogiochi sono come le scarpe da tennis, dopo un po' puzzano." È difficile dare torto a questa pubblicità Blockbuster...

Si usa, negli Stati Uniti d'America, apostrofare un avversario definendolo "carne morta", quando si ha intenzione di spezzarlo in due. Perfetto, quindi, il riferimento a un gioco come *Killer Instinct*. Simpatica anche l'idea di venderlo (metaforicamente) in una macelleria.

Una massa di agenti di borsa dai capelli verdi ha invaso la metropolitana londinese. Non siamo impazziti di colpo, sono i Lemmings che hanno invaso il nostro modo di giocare.

FINCHÉ VINCO, GIOCO IO!

Non bisogna dimenticare, infine, le pubblicità informative. Fini a sé stesse, ma in grado di dare le informazioni che il pubblico cerca senza sforare. Solitamente sotto questa "voce" rientrano tutte quelle pagine che, oltre a un numero di telefono, indicano una quantità non ben definita di titoli e i relativi prezzi, oppure mostrano ostentatamente immagini relative alle periferiche che si preparano a rivoluzionare il modo di giocare degli utenti. Non v'è dubbio che, almeno graficamente, o a livello di creatività, siano le più banali, ma è altrettanto vero che, spesso, si rivelano le più utili. Un altro discorso va fatto per quelle pubblicità che annunciano l'uscita di una nuova macchina, in questo ultimo caso, i creativi possono sbizzarrirsi a piacimento.

L'Ultra 64 è la macchina del momento, l'unica cosa che possiamo fare, per ora, è aspettare. È su questo che vertono le odierne pubblicità Nintendo.

Non è detto che la simpatia non possa fare capolino anche quando si parla di una macchina non ancora presente sul mercato. In questo caso, i francesi, si rivolgono a Babbo Natale, pregandolo di evitare loro l'incauto acquisto di un misero 32 bit.

Il nome del negozio, l'indirizzo, il numero del telefono e le informazioni essenziali. Non c'è niente di più semplice e di più diretto. Oltretutto è proprio quello di cui il pubblico ha bisogno per sapere a chi rivolgersi.

SI STAVA MEGLIO QUANDO SI STAVA PEGGIO?

L'Intellivision sfruttava le "qualità" grafiche dei propri giochi per pubblicizzarsi. Anche se ai nostri occhi possono sembrare decisamente semplici e grossolane, allora facevano sognare migliaia di ragazzi.

Un tempo non era assolutamente necessario cercare frasi o immagini che colpissero l'immaginario collettivo. Bastava informare che con l'Activision si poteva giocare, cosa volevate di più?

"C'era una volta, tanto tempo fa...". Parlando di videogiochi, un mercato tanto innovativo, quanto giocane, ogni riferimento al passato può far sorridere. Eppure, non possiamo dimenticare che più di una decina di anni fa, l'immaginario collettivo era già vittima di pochi pixel che si muovevano su uno schermo scarno di colori. A quel tempo, bastava veramente poco, per fare sì che i ragazzini corressero dai propri genitori, incolpevolmente ignari, chiedendo a gran voce, questo o quel videogioco, e, a giudicare dalle immagini, bastava veramente poca fantasia per realizzare una pagina pubblicitaria, quando i videogiochi erano un concetto tanto astratto quanto oggi lo è, per la maggior parte delle persone, la realtà virtuale.

altri paesi sono all'ordine del giorno. Un esempio su tutti può essere *Earth Worm Jim*, che dalla sua uscita sul mercato gioca sul doppio senso del termine verme. Altre si posizionano più genericamente sul cattivo gusto (anche se quest'ultima espressione è suscettibile di interpretazioni diverse), ancora una volta, un esempio può essere la campagna di *Screamer*, gioco di corsa per PC dell'italianissima Graffiti, distribuito in Europa dalla Virgin, che faceva esplicito riferimento alle stragi automobilistiche del sabato sera proponendo un passatempo che garantiva la stessa velocità di una BMW lanciata a 180 all'ora su una statale, ma con il conforto dell'impossibilità di farsi male; oppure la pubblicità della CDverte, relativa a *Lone Soldier*, tristemente famosa, oltre per il vespaio di polemiche che ha suscitato, anche per la pessima scelta fatta dai pubblicitari della società di associare alla tragedia della ex Juogoslavia a un videogioco.

Anche i prezzi che i negozi propongono al pubblico risultano, indubbiamente di una certa utilità, risparmiando ai consumatori inutili telefonate.

In Italia, in fondo, non esiste in nessun modo il concetto di pubblicità violenta, sia che si tratti di vendere pannolini piuttosto che videogiochi, così come non esiste quello di pubblicità comparativa (il raffrontare due prodotti declamandone le differenze, solitamente a vantaggio del proprio), e questo può tranquillamente essere considerato un vantaggio, però è anche vero che, soprattutto per una questione meramente finanziaria, i distributori italiani che ricevono le pubblicità dall'estero, sono spesso costretti a modificare, o a rinunciare a pubblicizzare un titolo.

"Un gioco conosciuto si vende da solo. Sono i titoli poco conosciuti che necessitano pubblicità." Questa frase potrebbe essere, in sintesi, il concetto alla base della politica pubblicitaria dei nostri distributori, questo però, dovrebbe anche tenere conto della progressiva crescita dei videogiocatori italiani, che, ormai, non sono più dei semplici ragazzini che si lasciano abbindolare da frasi eclatanti e disegni spettacolari.

Come abbiamo acennato in precedenza, però, il problema più grande che si pone di fronte alle società che distribuiscono videogiochi in Italia, è quello della limitatezza del budget disponibile, direttamente collegato al ritorno, sempre inteso in soldoni, che un gioco è in grado di garantire. Non rientra certo nei piani di una società, del mercato dei videogiochi in Italia, stanziare svariate centinaia di milioni per pubblicizzare un titolo avvalendosi della collaborazione di una grande agenzia pubblicitaria, non imposta dall'estero, ben sapendo che il ritorno sarà infinitamente inferiore. I bassi guadagni non colpiscono, però, i mercati esteri, o più propriamente il mercato anglosassone e americano, permettendo alle società un investimento decisamente maggiore.

È auspicabile che anche in Italia le cose cambino, ma non sarà certo un cambiamento a breve termine. Quello che troverete nei box che accompagnano questo articolo, serve per dare un'idea dei diversi concetti utilizzati fin'ora, in Italia e all'estero per "spingere" un prodotto. Il mondo è bello perché è vario.

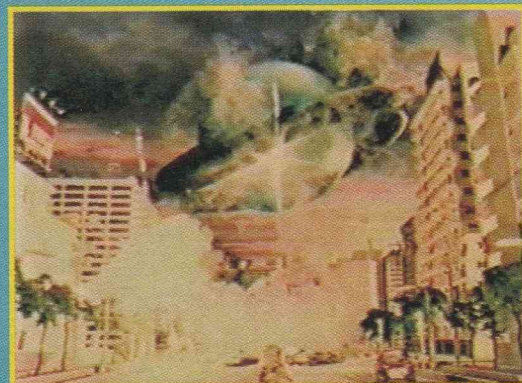
• Random

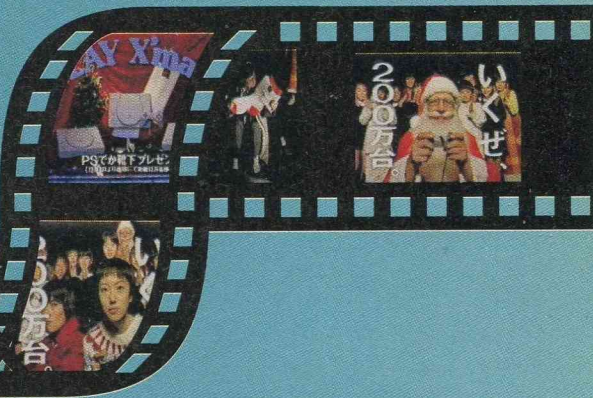
LA GUERRA DEGLI SPOT

Un po' come è successo in Italia negli ultimi mesi, anche nel paese del Sol Levante, Sony e Sega si danno battaglia nei negozi e nel campo della pubblicità televisiva. Forse, con un po' più di fantasia che da noi...

"Passata la festa gabbato lo santo." Recita un vecchio, quanto saggio, adagio popolare. Un proverbio che si può tranquillamente associare al bombardamento pubblicitario in TV delle super console in Italia. Infatti, dopo il Natale, le apparizioni televisive della "Società Anti PlayStation" e dello spot del Sega Saturn, si sono fatte sempre più rade, fino a scomparire. Un atteggiamento più che giustificato, visto che prodotti del genere, conoscono l'apice delle vendite proprio sotto il periodo natalizio. In Giappone non la pensano affatto così. Tant'è che ancora oggi continuano a tempestare i videogiocatori nipponici con immagini di grande effetto correlate da schermate di gioco. Tendenzialmente, il modo che hanno i creativi delle rispettive agenzie pubblicitarie, per dare sfogo alle proprie qualità inventive, si basa più sugli spot televisivi che non sulle pagine pubblicitarie dei giornali giapponesi. Nel secondo caso, spesso e volentieri si tende a mostrare immagini di gioco, oppure fantastici disegni in perfetto stile nipponico che richiamano la trama e i personaggi del gioco, un po' come succede il più delle volte anche in Europa e negli Stati Uniti.
Quando si passa al campo televisi-

Le pubblicità sulle riviste non si discosta di molto da quelle europee.

La Sony ha puntato più sui sentimenti, che sulla potenza delle immagini, per la PlayStation.

Il logo del Saturn spazza via il mondo come lo conosciamo. Un messaggio un po' crudo...

Una freccia attraversa un'arancia prima di andare a colpire il bersaglio. È lo spot di *Virtua Cop*.

DALL'OCCIDENTE CON FURORE

La pubblicità della PlayStation che ha invaso gli schermi italiani, quella della SAPS (Società Anti PlayStation) per intenderci, poteva sembrare un po' fuori luogo nel nostro paese, da sempre scioccato dalla violenza e dalla diseducazione di cui sono tacciati i videogiochi. L'ironia, che era parte integrante dello spot, poteva non essere capita dai più. A parziale scusante della Sony Computer Entertainment (Italy), bisogna dire che la pubblicità era quella che è stata trasmessa anche in Inghilterra, dove, se vogliamo, i gusti del pubblico, e la conoscenza dei videogiochi è decisamente diversa. Lo spot della Giochi Preziosi, relativo al Saturn, è stato invece legato a una concezione che ha sempre funzionato, ma che ha i suoi anni: molte immagini di gioco e un'ultima foto della macchina. In ogni caso, niente di originale.

Il bersaglio dello spot pubblicitario di *Virtua Cop* viene colpito, ma non nel centro. Già, perché solo con lo sparatutto della Sega potrete colpire sempre al centro.

vo le cose cambiano totalmente. La pubblicità della Sega per il lancio di *Virtua Fighter 2*, ne è l'esempio lampante. Un treno in corsa, con tanto di locomotiva dal viso umano, si avvicina a tutta velocità, solo per andarsi a scontrare, violentemente, contro le meraviglie presentate da un gioco come *Virtua Fighter 2*. Inutile dire che l'espressione di terrore e di dolore della locomotiva sono state realizzate utilizzando tonnellate di computer grafica e hanno un impatto visivo decisamente grandioso. Infatti, questa era l'intenzione della Sega, colpire allo stomaco lo spettatore con immagini forti e facilmente ricordabili e riconducibili al gioco di punta, per il momento, anche se *Sega Rally* sembra aver riscosso maggior successo a livello di pubblico, del Saturn. La stessa cosa capita nel caso dello spot di *Virtua Cop*, nel corso del quale le immagini si susseguono in maniera frenetica, fino ad arrivare alla canonica immagine di gioco.
Le cose cambiano leggermente quando si passa sul fronte della

La pubblicità di VF 2 vede una locomotiva umana che va a scontrarsi contro la potenza del gioco.

Vecchi televisori per una nuova tecnologia. Alla Sega piacciono molto le contraddizioni, sia visive che concettuali, nei propri spot.

Sony. Per le campagne televisive della PlayStation, la Sony of Japan ha preferito inviare ai possibili clienti un messaggio meno "violento", basandosi più sui richiami classici: Babbo Natale che gioca con la PlayStation, una coppia che affronta i propri problemi sentimentali abbandonandosi alle possibilità di svago offerte dalla macchina della Sony e così via. Insomma, una campagna meno di impatto ma che si rivolge anche a un pubblico decisamente diverso, almeno nelle intenzioni. In definitiva, è anche vero che i gusti occidentali differiscono in maniera spiccata rispetto a quelli orientali, e che un messaggio che può fare faville in Inghilterra, rischia di fallire miseramente una volta trasportato pari pari in Giappone. Ma è anche vero che le pubblicità televisive giapponesi riescono a rendere più serio un mondo che, da noi pare destinato a essere, per antonomasia, considerato di serie "B".
Quasi che le bambole di Sailor Moon, abbiano un messaggio ben più edificante che non giochi come *Tekken* o *Daytona USA*. Come ho già detto nell'articolo relativo alle pubblicità destinate alle riviste, chissa quando le cose finalmente cambieranno...

• Random

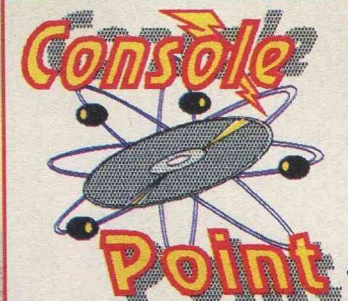
ORARIO DI APERTURA

MATTINO
10.00-13.00

POMERIGGIO
15.30-19.30

Chiuso Domenica e Lunedi mattina

IMPORTAZIONE DIRETTA U.S.A. & GIAPPONE

MONTECATINI TERME
TEL. 0572-770394

SATURN
Legend of Thor
Vampire Hunter
Virtua Cup
Mortal Kombat 2
Victory Goal 96
Panzer Dragon 2
Street Fighter zero
Mystaria
Lupin 3rd
True Pinball

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

PLAYSTATION
Chess Master
NBA in the zone
Agile Warrior
Namco Museum vol.2
Tekken 2
Bio-Hazard
Actua Soccer
Total NBA
Topolino Wild Adv.
Gundam 2

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI

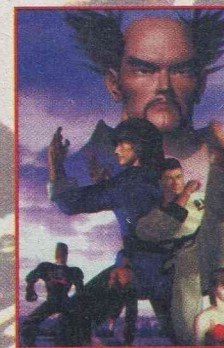
PERMUTIAMO IL TUO USATO!!!

SATURN J. + 1 JOYPAD + 2 GIOCHI
LIRE 850.000

PLAYSTATION-EURO + 1 JOYPAD + SCART + CD-DEMO + TOSHINDEN
LIRE 750.000

TUTTI I TITOLI DISPONIBILI PER 3DO
A LIRE 59.000

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS
LIRE 399.000

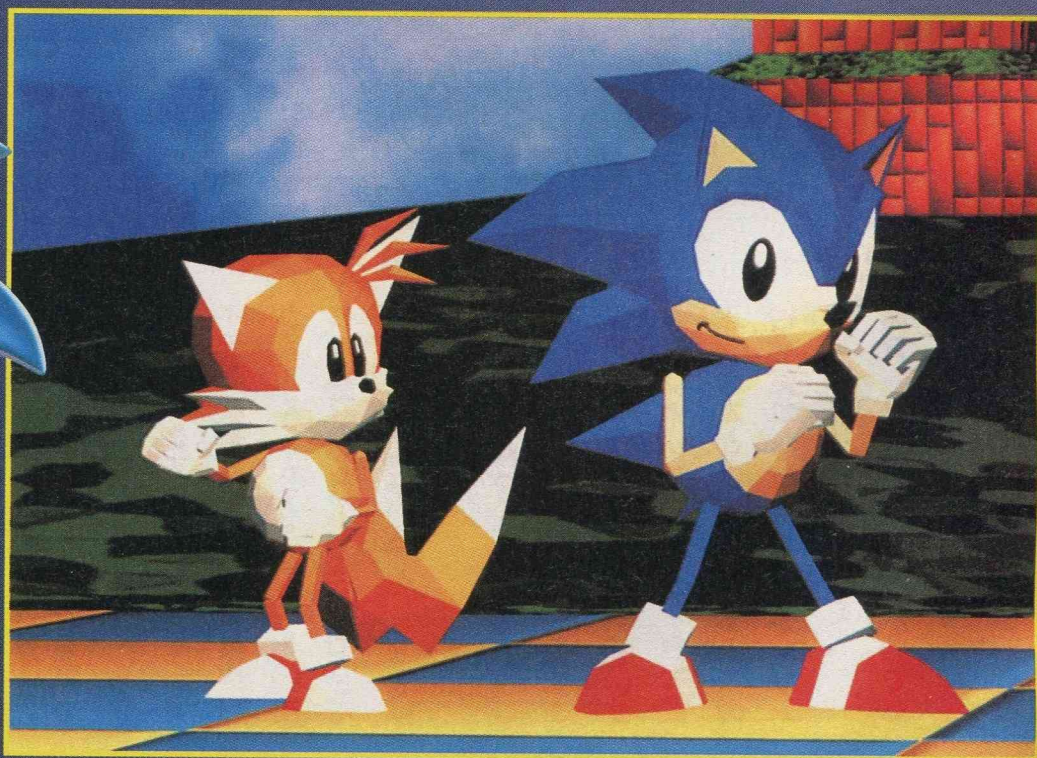
PC CD-Rom
Wing Commander 94
Conqueror
Gabriel Knight 2
Terminator Future Shock
Earth Worm Jim
RayMan
Tilt
EF 2000
The Dig
NBA 96

Arrivi settimanali
Vasto assortimento:
Super Nintendo
Megadrive
TUTTI GLI ACCESSORI PER LA TUA CONSOLE!!!
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

NOLEGGIO VIDEOGAMES!!!
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA!!!

Console Point Videogame - Console - Computer Via v. Gioberti, 16
Tel. & Fax (0572) 770394 Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

ACULEI POLIGONALI

Il secondo nuovo titolo del team AM2 sarà un gioco con protagonista Sonic. Che sia arrivato il momento di rispolverare le vecchie glorie?

Come abbiamo già avuto modo di segnalare poche pagine prima, presto a Tokyo si terrà l'AOU Show, dedicato ai coin-op. Uno dei protagonisti della fiera sarà certamente il dipartimento AM2 della Sega, che presenterà un picchiaduro poligonale con protagonista il simpatico porcospino blu. Il team AM2 ha alle spalle capolavori come *Daytona USA* e *Virtua Fighter 2*, e in questo momento, in particolare, sta lavorando a ben tre picchiaduro poligonali: *Virtua Fighter 3*, *Virtua Fighter Kids* e *Fighting Vipers*. Proprio grazie alla programmazione del codice di quest'ultimo, si è deciso di provare a

realizzare un gioco simile con protagonista Sonic. Il nome non è ancora definitivo e il gioco è completo al 30%, ma sembra che *Sonic Fighting* sia una realtà, e che raggiungerà le sale giochi giapponesi per quest'estate. Per il momento sono stati realizzati solo tre personaggi: Sonic, Knuckles e Tails, i veri protagonisti della lunga serie di giochi per Mega Drive. L'aspetto dei personaggi, comunque, non è ancora definitivo. I tre animaletti appaiono ancora come un gruppo di poligoni non rivestiti, e potrebbero subire dei notevoli cambiamenti prima di arrivare alla versione definitiva. Yu Suzuki, capo dell'AM2, ha pianificato di inserire almeno otto personaggi, in questo modo è sicuro che tutti potranno trovare il combattente adatto a loro, o a cui sono particolarmente affezionati. In questo momento sono in fase di creazione gli altri protagonisti e sembra che uno di questi sarà Metal Sonic, l'antico rivale del porcospino della Sega. Ovviamente, per rimanere fedeli alle caratteristiche peculiari della serie, i fondali sono ambientati in quegli stessi paesaggi che tutti i fan di Sonic conoscono, e ne riproducono anche lo stile grafico allegro e colorato. Sono già pronti il livello ambientato nella Green Hill Zone e nella Casino Pinball Zone, due dei livelli più famosi dove corre solitamente il porcospino blu. Comunque, la vera novità del gioco saranno gli effetti di morphing, che trasformano l'aspetto del personaggio quando effettua particolari attacchi, tratti direttamente dagli attacchi dei gioco per MD, come lo Spin Attack di Sonic. Questi effetti legano ancora di più i giochi tra di loro, conferendo al tutto un aspetto ironico e spensierato, difficilmente ritrovabile in altri picchiaduro. La conversione per Saturn non dovrebbe richiedere troppo tempo e probabilmente sarà pronta poco dopo l'uscita del coin-op. Tra l'altro gli effetti di morphing dei poligoni sembrano piacere molto ai giapponesi, che sembrano intenzionati a inserirli in molte nuove produzione. In definitiva, *Sonic Fighting* si appresta a inaugurare diverse nuove strade, e potrebbe rivelarsi un vero successo grazie, anche, alla simpatia del protagonista, che può contare su milioni di estimatori.

• Nicolasan

Come si può vedere dalle immagini, come in tutti i picchiaduro in 3D...

... è possibile seguire l'azione da diverse angolazioni e distanze.

SONIC STRIKES BACK

Il porcospino della Sega colpisce ancora, e finalmente torna per la gioia dei suoi fan. Ormai sembrava che la software house giapponese avesse abbandonato la sua mascotte, in favore della nuova serie di giochi "virtuali", diventati segno distintivo del 32 bit. Fortunatamente l'attesa è finita, e presto sia in sala giochi sia su Saturn, potremo nuovamente dilettarci con l'animaletto blu che tanto ci ha fatto disperare in passato. Sonic, infatti, è stato il protagonista di numerosissimi giochi per le tre console della Sega, giochi assolutamente da consigliare a tutti quelli che ora hanno deciso di comprare uno svalutato Mega Drive.

SONIC THE HEDGEHOG
Recensione: GP1
Voto: 95
Il primo e indimenticabile episodio della saga di Sonic. Ancora oggi è uno dei migliori giochi di piattaforme per le console a 16 bit. Imperdibile per tutti gli amanti del genere.

SONIC 2
Recensione: GP11
Voto: 89
Per la prima volta appare Tails, il fedele volpino a due code che assiste e aiuta Sonic nel corso del gioco. Episodio divertente anche se non particolarmente originale.

SONIC CD
Recensione: GP22
Voto: 90
Unico episodio della serie uscito per il supporto ottico del Mega Drive. Senza alcun dubbio uno dei migliori giochi del MegaCD. Peccato che non ci sia Tails!

SONIC 3
Recensione: GP26
Voto: 86
Il terzo capitolo sfrutta le possibilità di salvataggio della batteria tampone inserita nella cartuccia, ma è proprio questa è la causa della sua scarsa longevità.

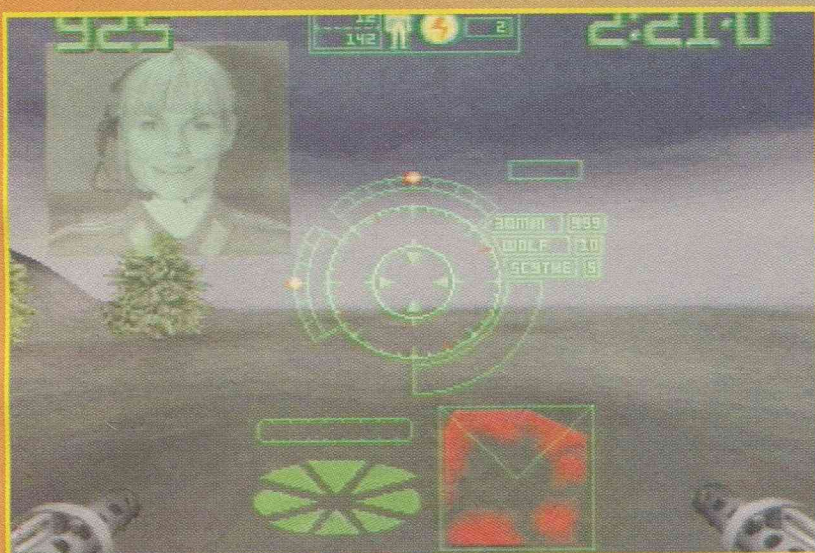
SONIC & KNUCKLES
Recensione: GP33
Voto: 91
Gioiellino ideale per tutti quelli che possiedono tutti gli altri episodi. Grazie alla particolare conformazione della cartuccia permette di avere quattro giochi in uno.

IL GUFO DI LIVERPOOL

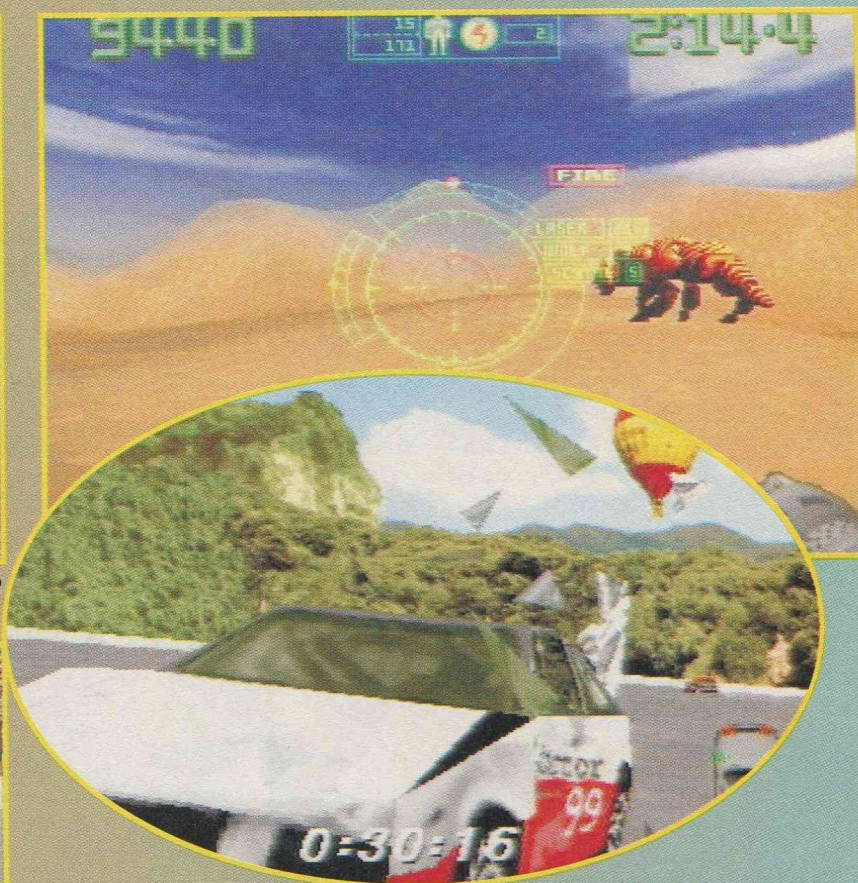
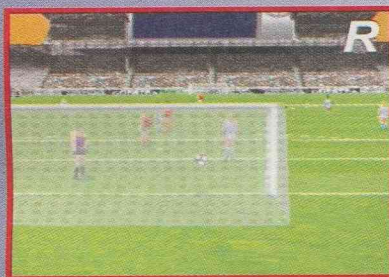
Poche case di software possono vantare 13 anni di onorata carriera. La Psygnosis è tra queste e, dopo l'enorme rilancio effettuato con titoli del calibro di *Destruction Derby* e *WipeOut*, non ha nessuna intenzione di fermarsi.

Pur essendo dislocata lontano dalla capitale europea del software, Londra, la Psygnosis, con base a Liverpool, ha dimostrato più di una volta di saperci davvero fare. È proprio grazie a questa società che abbiamo potuto giocare a titoli come *Shadow of the Beast* e a *Lemmings*, due prodotti che hanno fatto la storia dei videogiochi. Da quando, nel 1993, è stata acquistata dalla Sony, le cose sono andate ancora meglio. Il lancio ufficiale europeo della PlayStation è stato supportato massicciamente dalla Psygnosis, che nel giro di pochi mesi ha venduto, in tutta Europa, 240 mila copie di *Destruction Derby* e 230 mila di *WipeOut*, risultati di tutto rispetto. Ora, l'accento viene posto sui

Discworld è stata la prima avventura disponibile per la Play Station europea, è ha riscosso un enorme successo.

Destruction Derby ha venduto, nel giorno di pochi mesi, 240 mila copie in tutta europa, si può dire che chi possiede una PlayStation ha anche questo titolo.

Krazy Ivan sfrutta appieno le potenzialità della PlayStation, e con un sapiente uso del Full Motion Video il gioco coinvolge in maniera diretta il giocatore.

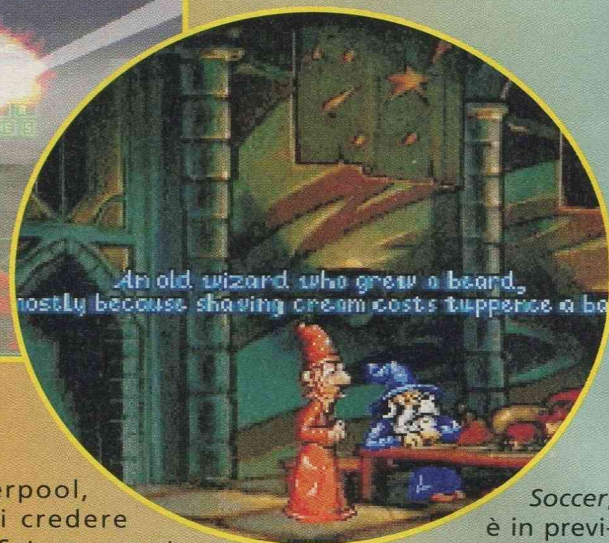
UNA MANO DA UN AMICO

Il replay permette di rivedere i gol da diverse angolazioni.

Adidas Power Soccer è il titolo di punta di questa primavera da parte della società di Liverpool. Il gioco è stato sviluppato dalla Psygnosis francese, e dimostra, ancora una volta, che i nostri cugini d'oltralpe sanno come si programma un gioco. Tendenzialmente, *Power Soccer* ha più di un punto di contatto con *Actua Soccer* della Gremlin, ma dopo un paio di partite ci si rende immediatamente conto che risulta più immediato e gestibile da parte del giocatore. Anche in questo caso, le visuali messe a disposizione non sono tutte funzionali, la Sky è divertente ma impedisce di giocare seguendo l'azione, e la piccola mappa al centro dello schermo non aiuta poi granché.
La caratteristica che salta immediatamente all'occhio è la possibilità di "programmare" le proprie azioni. A differenza della maggior parte dei giochi di calcio presenti sul mercato, per ogni formato, in *Power Soccer*, il giocatore a cui è diretto un passaggio non aspetta di essere entrato in possesso del pallone per reagire, ma si prepara in anticipo, permettendo colpi spettacolari e di grande effetto visivo, stop a seguire, tiri al volo, stop di petto, passaggi immediati e via dicendo.
Parlando di colpi speciali, poi, i programmatori non si sono voluti risparmiare, inserendo, a seconda della scelta di giocare in modo simulazione o arcade, il gol di mano di Maradona ai mondiali del 1986 (gli inglesi non l'hanno ancora digerita), il calcio alla kung fu di Cantona e altre amenità varie, come il pallone che colpisce in faccia il calciatore che non si aspetta un passaggio troppo violento.
Un'altra novità, anche se era già capitato in *FIFA Soccer '95* in versione 3DO, è rappresentata dall'unione delle forze tra Psygnosis e Adidas. Nelle scene d'intermezzo, alla fine del primo tempo, per intenderci, sono stati inseriti spot pubblicitari delle Adidas Predator, questo ha permesso alla Psygnosis di avere un budget più sostanzioso per realizzare il progetto, e all'Adidas di avere una buona base di pubblico, spesso direttamente interessato, a cui inviare i propri messaggi pubblicitari. Chissà se questa tendenza diventerà di uso comune, nel qual caso, senza cadere nel banale discorso dei persuasori occulti, a guadagnarci saremo senza dubbio noi videogiocatori, ultimi usufruitori di prodotti più curati grazie a capitali provenienti da mercati esterni a quello dei videogiochi.
Adidas Power Soccer è previsto per l'inizio di maggio, e prevede, durante la partita, la telecronaca in inglese, tedesco e francese, questo perché le squadre disponibili sono quelle delle massime divisoni dei tre paesi di cui sopra, per quanto riguarda l'Italia e la Spagna, solo per citare due nazioni qualsiasi, sembrerebbe prevista l'uscita di un altro CD che permetterà ai giocatori di controllare le squadre della Serie A e della Liga, vedremo.

Al momento del rinvio il portiere viene visto di spalle.

Alcune inquadrature non risultano molto utili ai fini del gioco.

Power Soccer è stato realizzato dalla filiale francese della Psygnosis.

Le piste di *WipeOut* vengono mostrate da tre diverse angolazioni: di profilo, dall'alto e in prospettiva.

Il robottone di *Krazy Ivan* apre il fuoco contro gli invasori della terra.

prossimi titoli che si preparono a superare i fantastici risultati ottenuti fin'ora. Primo tra tutti *Adidas Power Soccer*, sviluppato nella filiale francese della Psygnosis, un gioco di calcio che promette di lasciare tutti a bocca aperta. Questa, comunque, non è la sola novità. Come abbiamo già avuto occasione di dire nelle pagine dedicate alle News, a partire da aprile, dopo aver riacquistato il proprio nome che aveva perso al momento dell'assorbimento da parte della Sony, la Psygnosis comincerà a commercializzare anche titoli per Saturn.
Trovare una motivazione reale del perché si sia arrivati a una scelta del genere, è difficile, dopo aver interpellato gli interessati, la risposta è stata semplice quanto sibillina, "La Psygnosis è sempre stata una casa di software che ha prodotto titoli multiformato," ha dichiarato Mark Blewitt, manager della società inglese, "ed è nostra intenzione continuare a farlo".
La cosa strana è, comunque, che facendo parte dell'impero Sony, logicamente in lotta per la supremazia delle super console con la Sega, non sono chiari i motivi che hanno portato la Psygnosis ha realizzare prodotti di tutto rispetto, come i già citati *WipeOut* e *Destruction Derby*, *Lemmings 3D* e *Discworld*.
Probabilmente, il vil denaro fa gola a tutti, e le potenzialità degli ultimi prodotti della società di Liverpool, permettono di credere che, anche per Saturn, soprattuto in Giappone, dove sembra che la macchina della Sega abbia battuto, nella corsa alle vendite il 32 bit della Sony, le entrate premieranno gli sforzi fatti dalla Psygnosis nel convertire i titoli di cui sopra. Per quanto riguarda la PlayStation, oltre ad *Adidas Power Soccer*, è in previsione un gioco di corse e il sequel di *WipeOut*, anche se alla Psygnosis non si sono voluti sbilanciare più di tanto, quindi per avere maggiore informazioni bisognerà aspettare ancora un po' di tempo, vedremo.

• **Random**

WipeOut è diventato famoso soprattutto per la velocità con la quale si muovono i mezzi sullo schermo. Da togliere il fiato!

Correre lungo i circuiti di *Destruction Derby* è il modo migliore...

...per scaricarsi dopo una dura giornata di lavoro, o di studio.

L'&secutivo
GAMELAND
GAMELAND C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA TEL. 02/29512182 - FAX 29525146
TUTTE LE NOVITÁ PRIMA DI TUTTI
DA MARZO
CI TRASFERIAMO
NEL NUOVO GRANDE
NEGOZIO DI 80 mq
PAGAMENTI
RATEALI
a partire da
L. 50.000
al mese
MODIFICHE
E RIPARAZIONI
VENDITA
PER
CORRISPONDENZA
IN 24h
NINTENDO
NINTENDO
64
L. ....
PER ORDINARE
TELEFONARE AL
29512182
RITIRO E VENDITA
DELL'USATO
NOLEGGIO
PLAYSTATION
SATURN
SEGA
SATURN
+ 3 GIOCHI
L.999.000
SONY PLAY
STATION
L.729.000
PROSSIMA APERTURA
GAMELAND 2
VIA DANTE 16 MM CORDUSIO

Db-Line

PARLI INTERNET? www.dbline.it

SOLO DI NOTTE

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

VENDITA DIRETTA NOTTURNA PLAYSTATION / SATURN
SOLO DALLE ORE 19:00 ALLE ORE 1:00 DI NOTTE.

CONSOLE PLAYSTATION + 2 JOYPAD L.759.000

JOHNNY BAZOOKASTONE L.99.000

3D LEMMINGS	L. 99.900	RAPID RELOAD	L. 109.900
AIR COMBAT	L. 109.900	RAY MAN	L. 109.900
CYBERSPEED	L. 99.900	RAYDEN PROJECT	L. 109.900
DESTRUCTION DERBY	L. 109.900	RIDGE RACER	L. 109.900
DISCWORLD	L. 99.900	STRIKER 96	L. 99.000
DOOM	L. 109.900	TEKKEN	L. 119.900
EXTREME GAMES	L. 109.000	THEME PARK	L. 114.900
FIFA SOCCER 96	L. 119.900	THUNDERHAWK 2	L. 109.000
GOALSTORM	L. 99.900	TOSHINDEN	L. 99.900
HI OCTANE	L. 119.000	TOTAL ECLIPSE TURBO	L. 109.900
JUPITER STRIKE	L. 109.000	TRUE PINBALL	L. 109.000
KILLEAK THE BLOOD	L. 99.900	WWF WRESTLEMANIA	L. 99.900
KRAZY IVAN	L. 109.000	WAR HAWK	L. 109.900
LOADED	L. 119.900	WIPE OUT	L. 109.900
MORTAL KOMBAT 3	L. 119.900	WORLD CUP GOLF	L. 99.000
NBA TOURNAMENT EDITION	L. 99.900	WORMS	L. 109.900
NOVASTORM	L. 99.900	JOYPAD CONTROLLER	L. 59.000
PANZER GENERAL	L. 109.000	JOYPAD COMMANDER	L. 49.000
PARODIUS	L. 99.000	MEMORY CARD	L. 49.900
POWER SERVE TENNIS	L. 109.000	CAVO SCART PSX	L. 49.000

CONSOLE SATURN L.799.000

VIRTUA FIGHTER REMIX L. 89.000

		SHINOBY X	L. 109.000
CYBER SPEEDWAY	L. 109.000	THUNDERHAWK 2	L. 109.000
DIGITAL PINBALL	L. 109.000	VIRTUA COP	L. 129.000
FIFA SOCCER 96	L. 119.000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 129.000
MORTAL KOMBAT 2	TELEFONARE	WORLD CUP GOLF	L. 99.000
NBA TOURNAMENT EDITION	L. 94.000	WORMS	L. 114.000
RAY MAN	L. 109.900	ADATTATORE UNIVERSALE	L. 69.000
SEGA RALLY	L. 129.000	JOYPAD EXPLORER	L. 49.000

PER OGNI ACQUISTO AVRAI DIRITTO A UN

BUONO DI LIT. 10.000

DA UTILIZZARE NEGLI ORDINI SUCCESSIVI!

PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.

SU INTERNET IL CATALOGO COMPLETO CON TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

PROVE

SINGING IN THE RAIN...

Chi è riuscito a crescere, noi no, ha avuto in gioventù dei miti musicali, i nostri, logicamente, sono stati gli autori delle canzoni dei cartoni animati...

DUPONT

Pinocchio. "Testa di legno cuore di stagno, burattino, quando diventerai, bimbo come noi..."

PRINCE

Mila & Shiro. "Mila e Shiro, due cuori nella pallavolo. Mila & Shiro, che dolce sentimento è..."

AIR

Creamy. "Yu dolce amica mia, è bello che tu sia, vivace svelta e, carina come me..."

RANDOM

Daytarn 3. "Noi siamo un trio, allegri e pieni di brio... Seguiam la scia se un meganoide ci spia..."

TRUST

Kenshiro. "Mai, mai scorderai... l'attimo, la terra che tremò. L'aria, s'incediò... e poi, silenzio..."

APECAR

Lady Oscar. "Grande festa alla corte di Francia, è nel regno una bimba in più, Biondi capelli, rosa di guancia..."

GEARLOOSE

L'Uomo Tigre. "È l'uomo tigre che lotta contro il male, non ha paura è per questo vincerà..."

PADDY

Gig Robot d'acciaio. "Gig va! Cuore acciaio. Gig va! Cuore acciaio, cuore di un ragazzo che, senza paura sempre lotterà..."

MADOC

Conan. "C'era una volta una città, in quell'isola laggiù. C'era allegria, c'era felicità, proprio dove vivi tu..."

VORDAK

Capitan Harlock. "Il suo teschio è una bandiera e nel suo cuore acciaio c'è, nero il suo mantello ma il suo cuore..."

PENTOTHAL

Ryu. "Un milione d'anni fa, o forse due, c'era chi parlava al vento ed alle stelle, era Ryu ragazzo che nel cuore aveva, favole..."

ORWELL 2000

Lupin 3°. "Lupin, Lupin, incorreggibile, Lupin, Lupin, ineguagliabile, Lupin, Lupin, inafferabile sei...'

DOREMIFA

Casa: BLANCA
N°Giocatori: TANTI
Continua?: FORSECHESÌ
Livelli di difficoltà: BOH

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

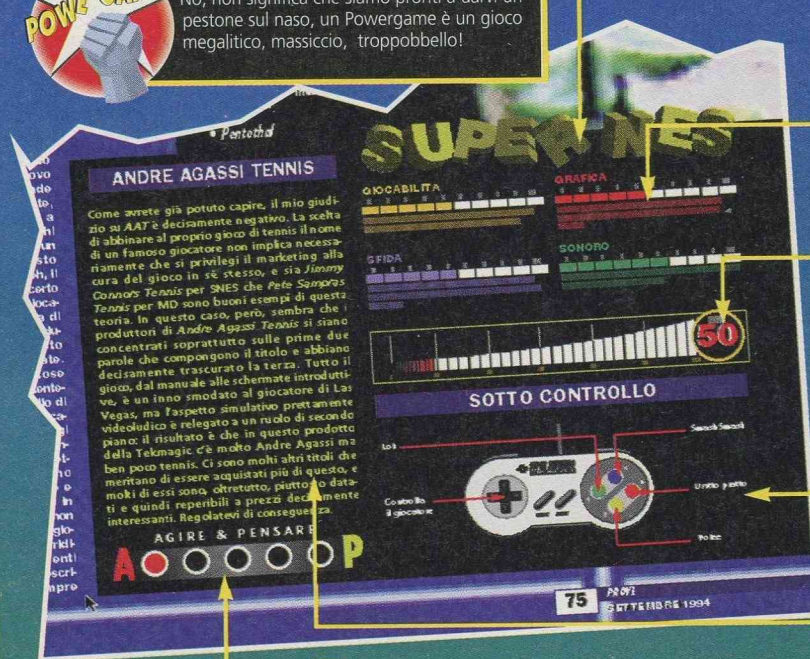
POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

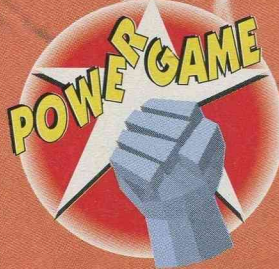
In queso riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

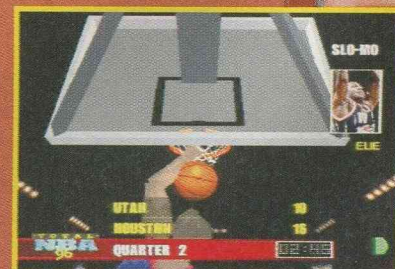
Casa: SONY
N°Giocatori: 1/8
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

TOTAL NBA '96

POWER GAME

Con l'egemonia di *NBA Jam T.E.* per tutto quel che riguarda i giochi di basket, questo genere sportivo non ha avuto negli ultimi tempi molti altri rappresentanti validi: il tiotlo della Acclaim, dopo il grande successo che aveva ottenuto nella versione coin-op, è stato infatti riproposto in maniera perfetta, mantenendo tutta la giocabilità e il divertimento dell'originale. Finalmente però questa tendenza si sta attenuando e già è possibile vedere nuovi titoli di basket sulle console Hi-Tech: sulla Playstation, ha fatto per esempio la sua apparizione il mese scorso *NBA in the Zone* della Konami, un buon tentativo di portare il "feeling di *NBA Jam* nel gioco a cinque. Finora però tutte queste produzioni prendevano, della pallacanestro, solo l'aspetto più spettacolare e tralasciavano quello esclusivamente simulativo; l'uscita di *Total NBA*, uno dei primi prodotti "fatti in casa" da mamma Sony (se si eccetuano naturalmente i titoli sviluppati dalla Psygnosis), rappresenta invece una vera inversione di tendenza, portando la produzione sportiva di questo genere al livello dei più recenti prodotti simulativi per PC. Sin dall'inizio ci si rende subito conto che il gioco non è certo il solito bidone: una bellissima sequenza in Full Motion Video montata magistralmente con azioni della NBA introduce al completo schermo delle opzioni. La prima cosa che salta all'occhio, è l'interessante possibilità di poter intraprendere una intera stagione del campionato NBA (inutile dire che la Memory Card si rileva uno strumento necessario), scegliendo la propria squadra, ed eventualmente scambiando i giocatori tra le diverse squadre. Se invece non si ha voglia di cimentarsi in questa lunga avventura, è comunque possibile passare direttamente ai Play Off oppure giocare la classica gara di esibizione. Una volta scelta la modalità preferita e regolate le classiche opzioni (durata dei quarti, tipo di telecamera, ecc...) è finalmente giunto il momento di entrare "in partita". Dopo qualche minuto di

NBA

Ogni squadra è caratterizzata da particolari valori in tiro da tre, da due, palle rubate e stoppate.

Il post (il nostro attaccante nel cerchio) ha appena ricevuto la palla e si prepara a girarsi per un tiro in sospensione.

Le schiacciate sono naturalmente la parte più spettacolare del gioco.

UNA QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

Sembra ormai diventato obbligatorio che ogni gioco sportivo che si rispetti abbia la sua buona dose di visuali da selezionare e naturalmente Total NBA non fa eccezione.

ONE PLAYER

Ottima visuale per il gioco singolo (come dice il nome) dal momento che segue sempre i giocatori che controllate al centro dello schermo; purtroppo non riesce a dare una buona visione di gioco.

FULL COVER HI

Questa ripresa vi permetterà di vedere tutto il campo in lunghezza con rapide zoomate all'avvicinarsi della palla sul lato interno del campo. L'unico problema sta nelle dimensioni dei giocatori troppo ridotte.

FULL COVER LOW

Molto simile alla precedente ma la telecamera è spostata verso l'alto fornendo una visuale prospettica "a volo d'uccello". È il massimo per quel che riguarda la visione di gioco ma anche qui i giocatori sono troppo piccoli.

UP COURT LR/RL

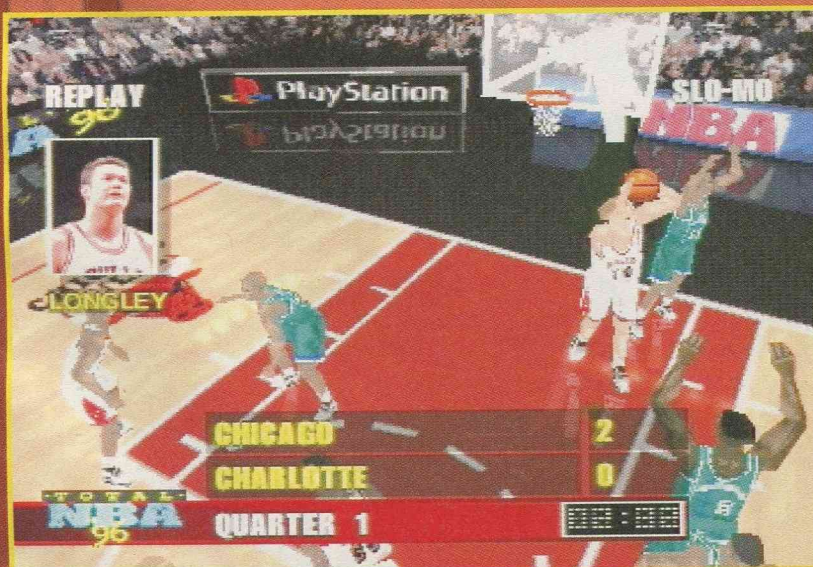
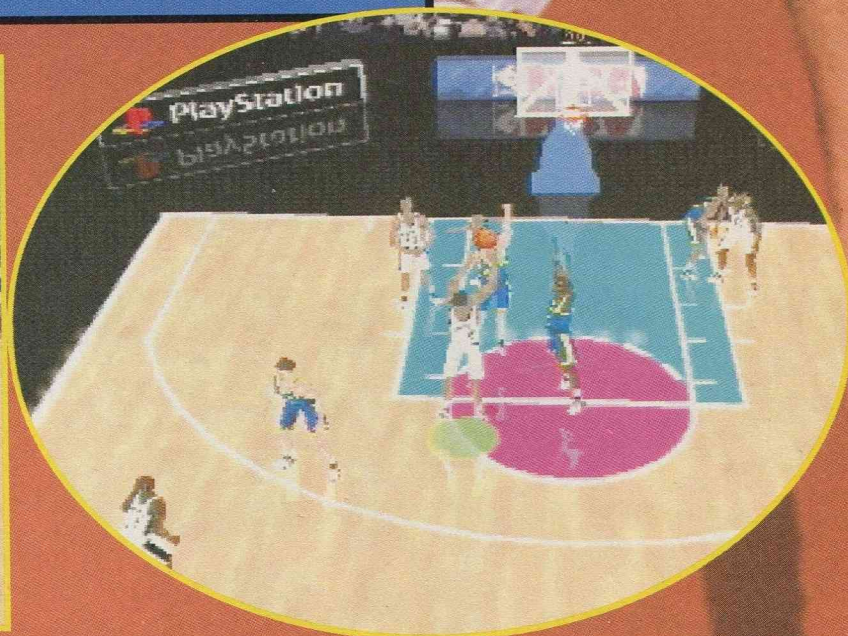
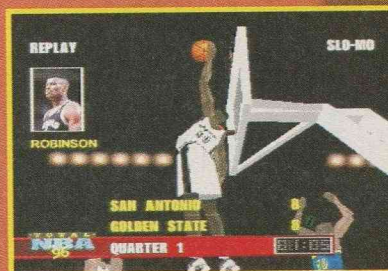
Queste due sono le classiche visuali prospettiche in verticale: molto comode sia per dimensioni dei giocatori che per visione di gioco sono consigliabili essenzialmente per il gioco singolo.

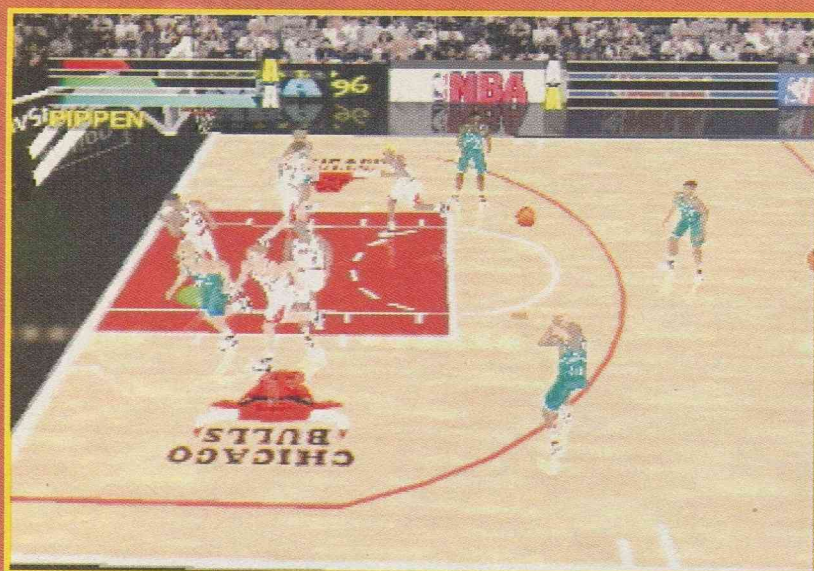
ACTION CAMERA

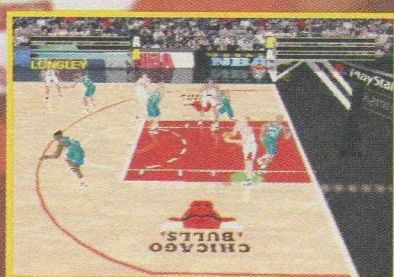
Probabilmente la migliore telecamera da utilizzare nel gioco a due o più giocatori: vengono infatti seguite dettagliatamente tutte le azioni importanti, la visuale di gioco non sarà eccezionale ma ci si può accontentare.

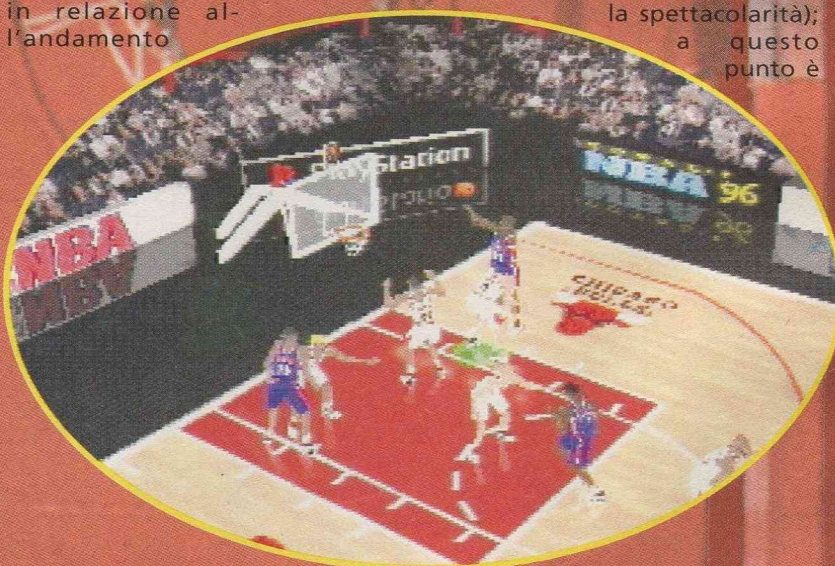
MANUAL CAMERA

Questa visuale vi servirà esclusivamente per gustarvi i replay dal punto di vista che preferite: tramite il joypad è infatti possibile spostare l'angolo di inquadratura e zoomare sui giocatori in campo.

In base ale statistiche è possibile decidere chi mandare in campo.

Dopo essersi abilmente smarcato, Luc Longley sta andato a canestro con una meravigliosa schiacciata in avvitamento.

Come potete notare, i colori del campo sono quelli originali di Utah.

adattamento i quattro tasti da utilizzare diventano subito familiari ed è già possibile sin dall'inizio costruire azioni e segnare canestri spettacolari. È necessario, però, dimenticare tutte le cose "assurde" che avete visto in *Nba Jam*: niente Turbo, palle infuocate o schiacciate oltre l'umana comprensione, *Total NBA* è essenzialmente una simulazione di basket e, come tale, si possono eseguire solo azioni realmente esistenti, sfruttando tutte le possibilità concesse dal basket. I giocatori che non saranno sotto il controllo del giocatore, per esempio, cercheranno di smarcarsi, taglieranno nell'area piccola (per "taglio" si intende una corsa orizzontale in mezzo alla difesa) e piazzeranno persino i blocchi (si pongono

La difesa di Chicago sta affrontando un momento di panico generale: mai lasciare un tiratore smarcato al limite dell'area piccola.

Prima di andare a canestro è fondamentale eseguire rapidi passaggi da una parte all'altra del campo in modo da sbilanciare la difesa e trovare un canestro facile.

Dopo ogni canestro è possibile vederne l'autore, il punteggio e il tempo rimasto. L'ultimo minuto di ogni quarto viene comunque sempre visualizzato.

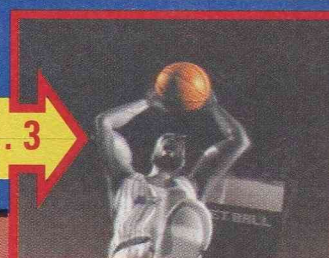
cioè come ostacoli per gli avversari) per smarcare il giocatore portatore di palla. L'aspetto più curato di *Total NBA* risiede infatti nell'intelligenza artificiale di cui sono dotati i giocatori, avversari e non. Il controllo della squadra richiede, in effetti, una partecipazione relativa del giocatore, in quanto gli atleti in campo si posizionano in difesa e in attacco seguendo schemi fissi, variando però i loro movimenti in relazione all'andamento dell'azione. Diversamente da quanto accade in molti titoli di questo tipo, che simulano una partita di cinque contro cinque, quando l'atleta controllato dal giocatore viene superato da un avversario, subito i suoi compagni di squadra tentano di recuperare il buco difensivo (ricordo, per quanti non lo sapessero, che nella lega NBA, non è concesso l'uso della difesa a zona in favore di un gioco più spostato verso la spettacolarità); a questo punto è

CAMPIONI ALL'OPERA

Una spettacolare introduzione ci porta rapidamente nell'incredibile mondo della lega di basket professionistico americano.

...1

...2

...3

e 4

Dopo un'azione di attacco conclusa male, i Chicago hanno concesso a Detroit un facile contropiede che si concluderà in un sicuro canestro.

Quando si manda un uomo a schiacciare bisogna fare molta attenzione ai falli in attacco (detti "di sfondamento") che rovinano completamente le azioni.

possibile: spostare il controllo verso il giocatore che ha recuperato in difesa, o lasciare al computer l'incombenza di evitare il canestro (spesso questa si rivela la scelta migliore). L'unica cosa che è gestita in maniera piuttosto superficiale dal computer è la reattività dei rimbalzi difensivi: capita, infatti, in più di un occasione che, dopo aver difeso egregiamente e costretto l'avversario a sbagliare il tiro, quest'ultimo raggiunga comunque il canestro perché i nostri giocatori nell'area piccola non riescono a essere abbastanza reattivi. Non bisogna però pensare che questo sia un difetto di grande importanza: dopo le prime partite infatti si impara subito a "preoccuparsi" in prima persona del problema, risolvendolo egregiamente.

Tecnicamente parlando, poi, il gioco è assolutamente fantastico: gli atleti poligonali (texture-mappati come d'obbligo) si muovono con animazioni al limite del realismo e l'ambiente in cui sono calati è perfetto in ogni piccolo dettaglio, con cartelloni pubblicitari, colori della squadra di casa e naturalmente l'immancabile replay da dietro il tabellone (effettuato con la telecamera che gli americani chiamano "Slam Cam"). Se stavate cercando una simulazione di basket che potesse assicurarvi anche molto divertimento, *Total NBA '96* è proprio quello che fa per voi, soprattutto perché possiede anche quella dose di difficoltà e strategia che rende il gioco più accattivante e meno noioso.

• *Air*

Dopo un tiro da tre punti i difensori sono sempre pronti al rimbalzo.

Difficilmente ci è stato concesso di vedere un titolo che unisca spettacolarità e simulazione in maniera così totale. *Total NBA '96*, si propone come un ottimo avversario di quei titoli, fino ad ora, ad assoluto appannaggio dei possessori di PC, rivelandosi addirittura superiore alla maggior parte dei giochi di pallacanestro disponibili al momento. È vero che la necessità di essere appassionati dello sport di Magic Johnson, si rivela un must per poter apprezzare in pieno questo titolo, ma è anche vero che erano in molti ad aspettare un titolo sportivo che porponesse qualcosa di nuovo. Il voto dato da Air, può sembrare eccessivo, valutando ogni singolo particolare, ma non bisogna dimenticare che per ogni genere videoludico, la PSX riesce a stupirci sempre un po' di più, dimostrandosi una macchina decisamente duttile e piena di risorse.

NBA

Come una delle prime produzione targate Sony (senza il marchio Psygnosis) c'è veramente di che rimanere stupefatti. Tutta la frenesia, la tecnica e il divertimento del gioco del basket sono stati ricreati alla perfezione come non si era mai visto su di una console. Il problema di simulare il gioco a cinque, senza generare una confusione eccessiva, è stato abilmente superato da Total NBA '96 con un'ottima gestione delle visuali e del sistema di passaggio. Senza voler fare confronti con *NBA Jam*, che si colloca in un genere differente essendo notevolmente sbilanciato verso la parte arcade, questo titolo è sicuramente la migliore simulazione cestistica oggi disponibile su Play Station, senza alcuna riserva, soprattutto se considerate la possibilità di partecipare a una intera stagione NBA oppure di giocare i play-off a parte. Senza dubbio si tratta di un acquisto obbligato per tutti coloro che apprezzano questo sport, sia elettronico, per il divertimento che sa offrire, sia reale, per i notevoli elementi simulativi che possiede.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

All'inizio le cose sono un po' complicate ma prendendo confidenza con i comandi si riescono a costruire azioni e giocate spettacolari

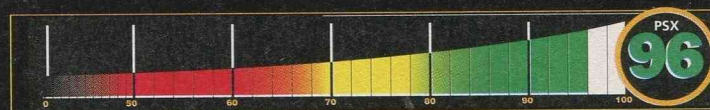
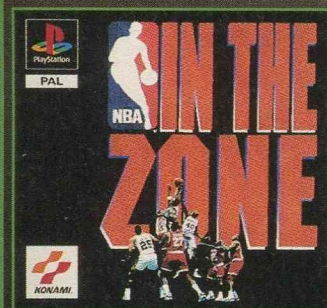
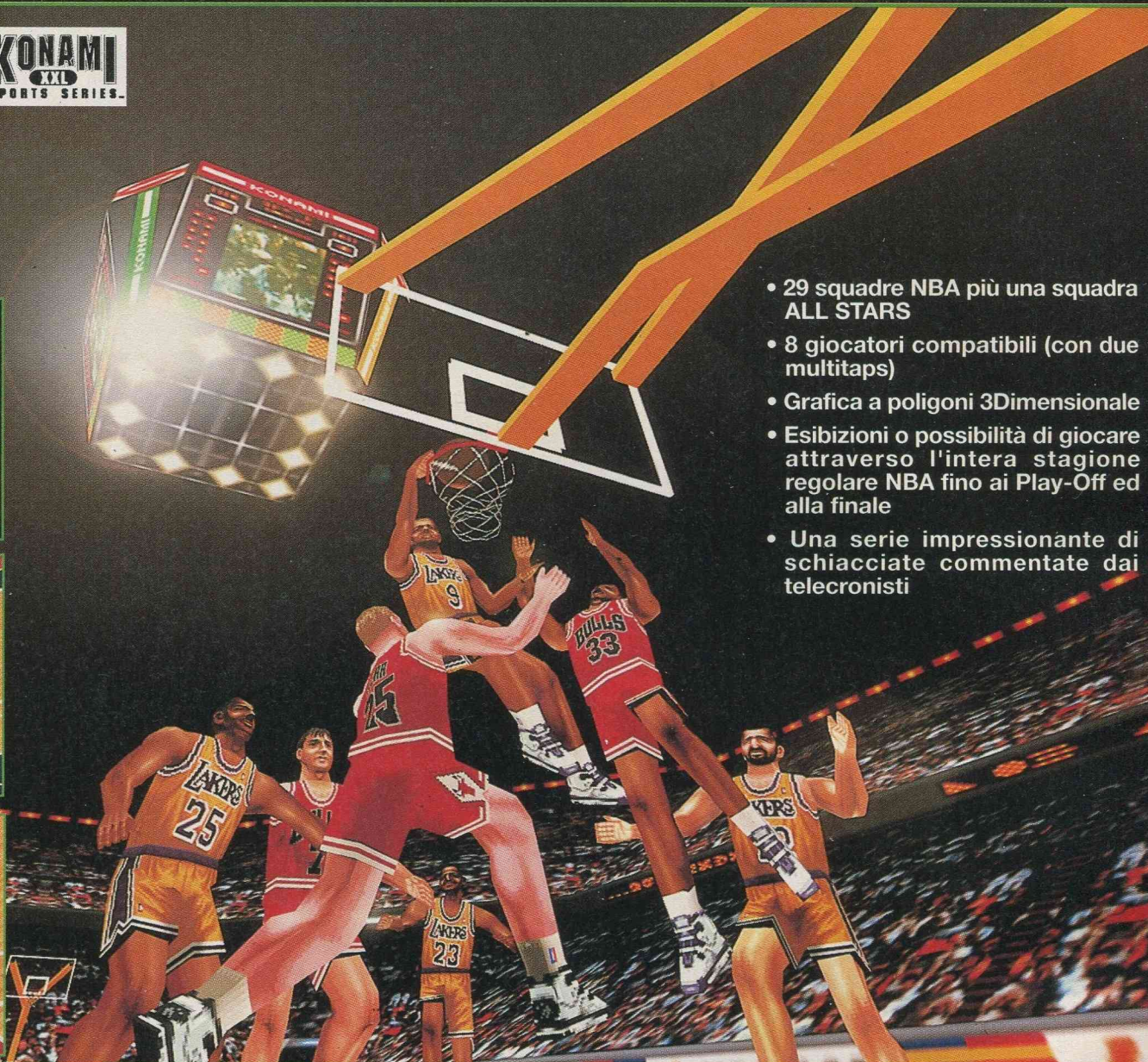
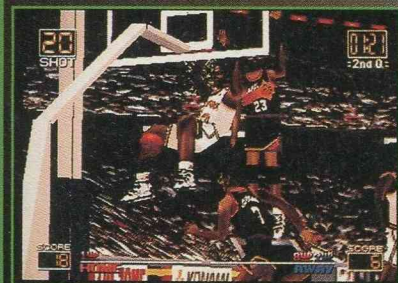
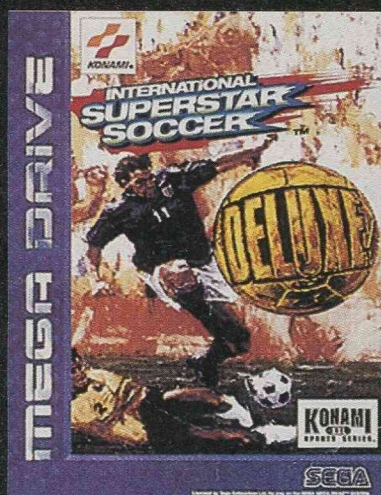
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tutti i giocatori sono realizzati e animati ottimamente e tutto gira a un ottima velocità

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anche a livello Easy dovrete giocare seguendo schemi precisi ed evitando di concludere le azioni con un singolo uomo (alla NBA Jam per intenderci)

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buoni gli effetti sonori. Il commento digitalizzato poteva essere meglio ma svolge comunque bene il suo compito.

SOTTO CONTROLLO

GAME power
3
ANNO 1996
Help
VIRTUA FIGHTER 2
SATURN
RAYMAN
PLAYSTATION/SATURN

3° E ULTIMA PARTE

RAYMAN

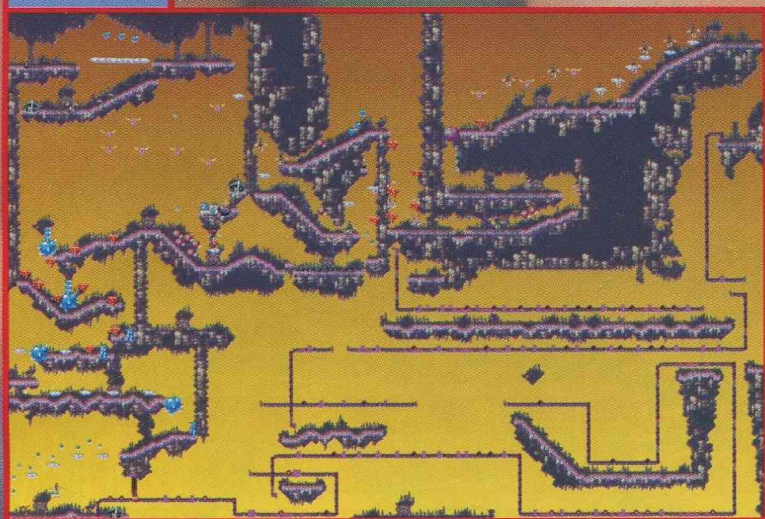
Questo mese presentiamo gli ultimi due mondi Rayman. Controllate con attenzione la posizione delle gabbie, solo una volta che le avrete raccolte tutte, infatti, potrete dire di aver veramente finito il gioco.

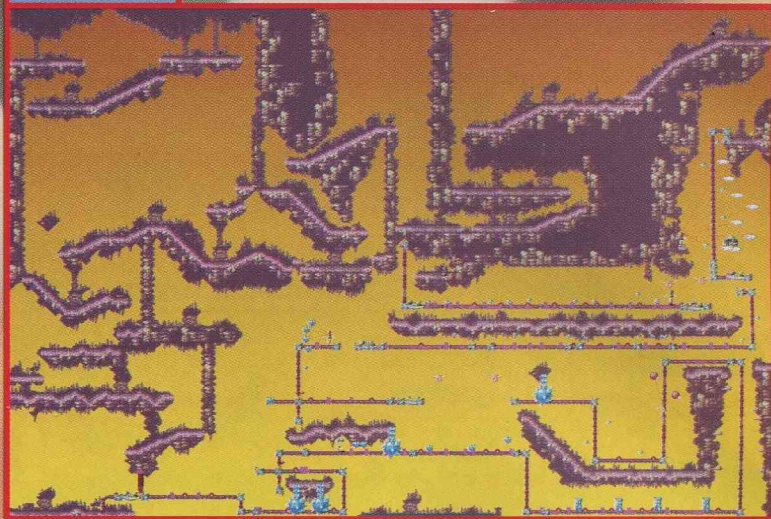
THE CAVES OF SKOPS

CAVE 1

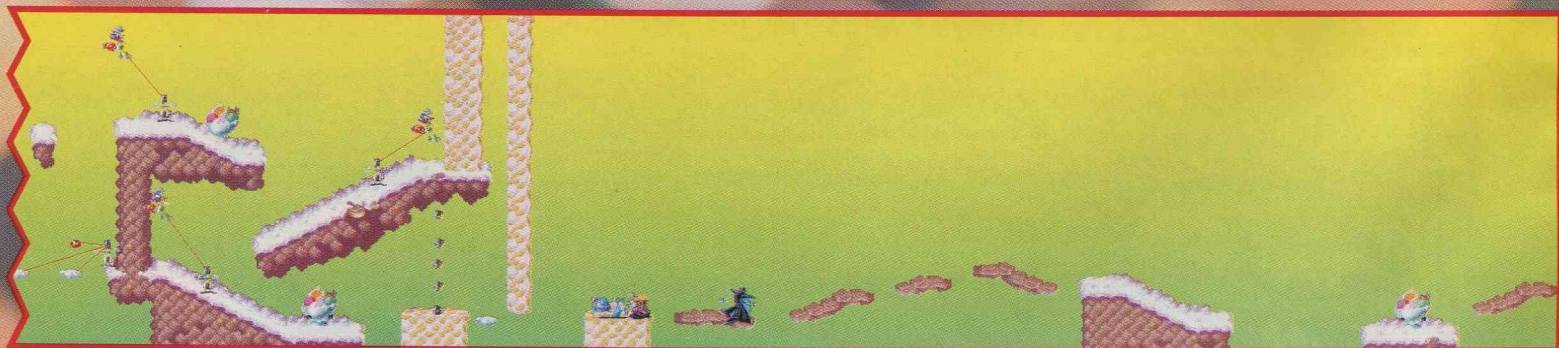
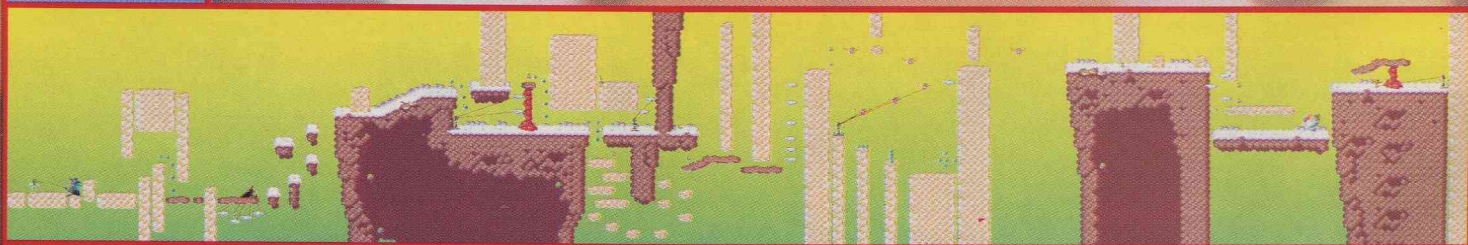
CAVE 2

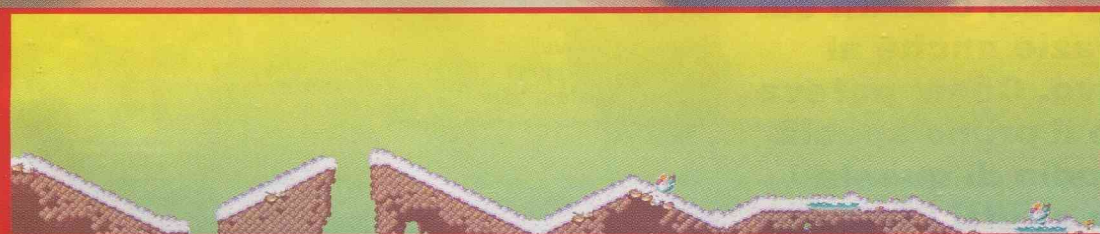
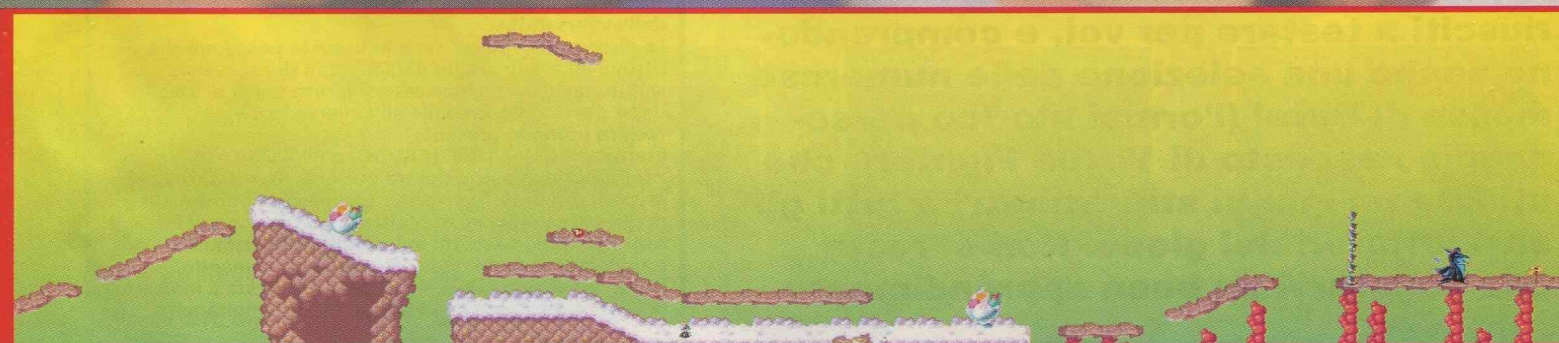
CAVE 4

CAVE 5

CAVE 6

CAVE 7

CANDY CHATEAU

CANDY 1

CANDY 2

CAVE 9

CAVE 10

CANDY 3

Virtua Fighter 2

Virtua Fighter 2 **è la prima, tangibile, dimostrazione dei progressi operati sul 32 bit di casa Sega, grazie anche al nuovo sistema operativo. Come poteva dunque mancare, dopo il primo speciale sul precedente episodio di questa gloriosa saga, un aiuto a tutti i fortunati possessori di Saturn, che anche stavolta potranno sbizzarrirsi in ogni modo? A questo proposito, ricordiamo che nel CD stesso sono state inserite la versione 2.0 e 2.1 di *Virtua Fighter 2*, che si differenziano, sebbene in minima parte, per la varietà di tecniche eseguibili. Quelle che vi presentiamo (scelte tra il centinaio di mosse disponibili per ogni lottatore) sono, a insindacabile giudizio della redazione, le più utili e spettacolari che siamo riusciti a testare per voi, e comprendono anche una selezione delle numerose mosse di Dural (l'ormai storico personaggio nascosto di *Virtua Fighter*), che utilizza un mix di stili "rubati" a tutti gli altri lottatori del gioco. Non ci resta che augurarvi un buon apprendimento.**

LEGENDA

Le scritte A (AVANTI), I (INDIETRO), S (SU) e G (GIÙ) si riferiscono ai movimenti da eseguire sulla croce direzionale, in relazione alla posizione dei due combattenti (per sempio, AVANTI indica di premere la croce direzionale del joypad in direzione dell'avversario).
La dicitura "di spalle" sta a indicare la posizione che si ritrova ad assumere un personaggio dopo averne saltato un altro e senza essersi girato verso di esso, o dopo aver girato le spalle all'avversario con l'apposita tecnica (quando presente).
I termini P (PUGNO), C (CALCIO) e PAR (PARATA) sono riferiti ognuno a uno dei tre pulsanti (A, B o C) del joypad, che in *Virtua Fighter* comandano ognuno una di queste azioni e nessun'altra. È comunque possibile riconfigurare i comandi invertendo le funzioni dei tasti, o riunendone più d'una sotto un unico comando.
Nella spiegazione delle mosse, la virgola sta a indicare la consequenzialità, e il termine "+" la simultaneità.

SCATTO IN AVANTI
A, A

CORSA
A, A tenuto

SCATTO INDIETRO
I, I

DOPPIO PUGNO
P, P

PER GIRARSI COLPENDO DI CALCIO
C (di spalle)

COLPO SUPPLEMENTARE
S + P (con l'avversario al tappeto)

MOSSE COMUNI

In questa pagina abbiamo riunito le mosse comuni a tutti i personaggi (a parte alcune eccezioni). Sono le mosse più semplici, ma sono indispensabili per costruire una strategia d'attacco e di difesa. Consigliamo, quindi, di memorizzarle prima di lanciarsi nella sperimentazione di quelle più complesse.

TRIPLO PUGNO (AKIRA ESCLUSO)
P, P, P

PER GIRARSI COLPENDO DI PUGNO
P (di spalle)

DOPPIO ATTACCO
P, C

PER RIALZARSI CALCIANDO L'AVVERSARIO
C (da terra)

PUGNO A MARTELLO
S + P

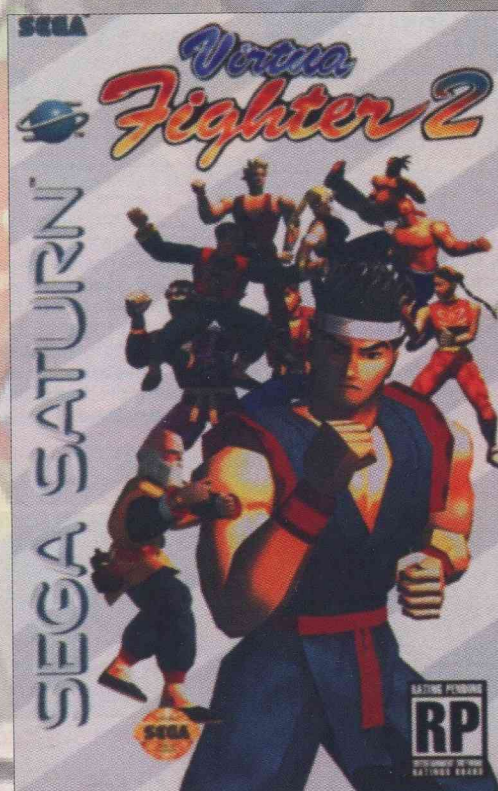
CALCIO VOLANTE
S tenuto, C

GOMITATA (SHUN-DI ESCLUSO)
A + P

CALCIO ROVESCIATO
S, A + C

CALCIO AL VOLO
S, C

JAB AL VOLO
S, P

PUGNO A MARTELLO AL VOLO
S, A + P

PUNCH-CRESCENT
P, C + PAR

TRIPLE PUNCH-CRESCENT
P, P, P, C

TRIPLE PUNCH-BACKWARD KICKFLIP
P, P, P, I + C

TRIPLE PUNCH-SWEEP
P, P, P, tenere G + C

WATERWHEEL DROP (CORPO A CORPO)
P + P

CONTRO LAU CHAN

Vale più o meno lo stesso discorso fatto per Pai. Nel caso che per sconfiggerlo non si volesse usare la figlia, una valida alternativa è offerta dal già citato Lion, o dallo spassosissimo Shun-Di.

FOREARM STRIKE-DOUBLE PUNCH
diagonale G/I + P, P, P

TURNING DOUBLE LOW PUNCH (DI SPALLE)
G + P

LAU CHAN
Provenienza: Cina
Data di nascita: 2/10/1940
Sesso: maschile
Lavoro: cuoco
Gruppo sanguigno: B
Hobby preferito: poesie cinesi

KNIFE HAND-DOUBLE PUNCH-CRESCENT
diagonale G/A + P, P, P, C

TURNING HEEL SLIDE (DI SPALLE)
G + C

Anche Lau, come sua figlia, è dotato di particolarissime mosse che, sebbene non raggiungano la stessa velocità di quelle di Pai, le superano in potenza. L'ottima quantità di combinazioni ottenibili rende il lottatore estremamente versatile, avantaggiandolo sopratutto negli scontri con i calci. Sebbene maggiormente dotato negli attacchi con le gambe, gli arti superiori riescono lo stesso a esercitare una discreta offesa, rendendolo una preda difficile grazie anche alle numerose prese a sua disposizione.

DASHING KNIFE HAND
diagonale G/A, diagonale G/A + P

FOREARM STRIKE-SWEEP
diagonale G/I + P, G + C + PAR

PIGGYBACK DROP (CORPO A CORPO)
I + P

SIDEWAYS THROW (CORPO A CORPO)
I, G + P + PAR

BACKWARD KICKFLIP
diagonale S/I + C

FOREARM STRIKE-CRESCENT
diagonale G/I + P, C + PAR

HOP AND SWEEP
S, C durante la discesa

SWEEP
G + C + PAR

SLIDING ATTACK
A, diagonale G/A, G, C

RUNNING PUNCHES
A + P

LUNGING PUNCH
G tenuto, A + P

TWISTING BACK HOOK FIST
I + P

MULE KICK
S + C

HANDSTAND KICK
A, diagonale G/A, GIÙ, diagonale G/I, I, C

CONTRO SHUN–DI

Shun ricrea alla perfezione alcune tra le forme d'attacco marziali dei monaci orientali. Non esiste un personaggio particolare per contrastarlo, soprattutto se Shun viene gestito da un vostro amico e non dalla CPU. In linea di massima, comunque, Lion è il lottatore che meglio si presta a questo compito.

SCORPION KICK
G + C + PAR

SOMERSAULTING HEEL STRIKE
S + P

SHUN-DI
Provenienza: Cina
Data di nascita: 2/1/1912
Sesso: maschile
Lavoro: erborista
Gruppo sanguigno: 0
Hobby preferito: bere

DODGE FORWARDS-SLAP AND SPIN
diagonale G/I + PAR, P + C

Il vecchio maestro di kung-fu, con la sua particolarissima forma d'attacco, è un vero pezzo forte del gioco. I programmatori dell'AM2, per realizzare questo piccolo tocco di classe chiamato Shun, hanno chiesto l'aiuto di alcuni tra i più grandi e significativi esperti di arti marziali della Cina, confermando ancora una volta l'imponente lavoro dietro la creazione di *Virtua Figther 2*, e la sua superiorità tecnica rispetto a qualsiasi altro picchiaduro tridimensionale. La forma di combattimento di Shun si differenzia totalmente da quelle dei suoi avversari, proponendo tutta una serie di mosse con combinazioni non predefinite, ma aperte a ulteriori e svariati mix.

TRIPPING ELBOW DROP (CORPO A CORPO)
P + C + P

JUMPING SPIN KICK-SIDEWAYS PUSH
C + P, P

DANCES WITH PUNCHES-DRINK (CORPO A CORPO)
P + P

ROLL-ELBOW DROP (CON L'AVVERSARIO AL TAPPETO)
diagonale S/A + P

ROLLER KICK
diagonale S/A + C

BREAKDANCE SWEEP 2
G tenuto + C + PAR

SIT DOWN-LOW KICK
G, G, C

LOW BACK KICK-HEEL KICK
diagonale G/I + C, C

BACKWARDS HOPPING KICKS
I + C + PAR

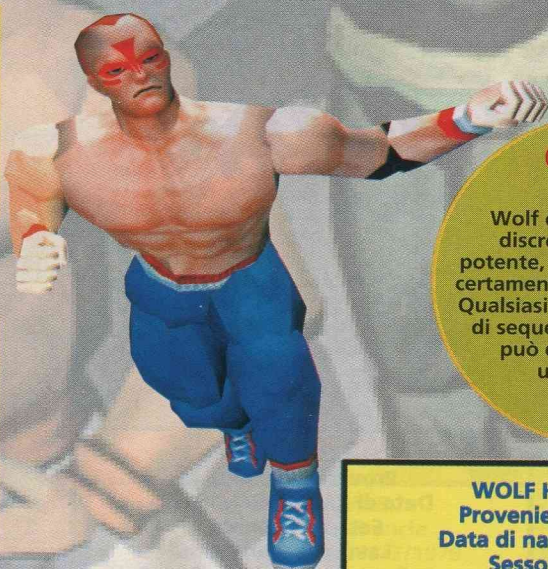
BREAKDANCE SWEEPS (DA UBRIACO)
G + P + C, C, C

DOUBLE PUNCH-HIGH ELBOW STRIKE
P, P, A + P

RUNNING CLOTHESLINE
A, A + P

DASHING SHOULDER RAM
I, A + P

BACKHAND SLAP
I + P

BODY SLAM (CORPO A CORPO)
A + P

CONTRO WOLF

Wolf è un combattente discretamente agile e potente, ma la velocità non è certamente il suo punto forte. Qualsiasi personaggio dotato di sequenze di colpi rapidi, può quindi diventare un'avversario temibile.

BODY BLOW
A + P

GERMAN SUPLEX (CORPO A CORPO)
P + PAR

WOLF HAWKFIELD
Provenienza: Canada
Data di nascita: 8/2/1968
Sesso: maschile
Lavoro: lottatore di wrestling
Gruppo sanguigno: 0
Hobby preferito: karaoke

DROP ELBOW
I + P + C

BACKFALL SUPLEX (CORPO A CORPO DA DIETRO)
P + PAR

Contrariamente a quanto si possa pensare, questo robustissimo campione di wrestling fa uso delle sue grezze ma massicce tecniche di lotta con molta intelligenza. Controllare Wolf è abbastanza semplice e intutitivo, permettendo anche ai meno esperti della saga di *Virtua Figther* di ottenere discreti risultati fin da subito. Una volta presa confidenza con le mosse di base, poco per volta si potrà far uso delle sue tecniche più avanzate ed efficaci, e delle sue famosissime e pericolosissime prese.

TWO HAND UPWARD SLAP
G tenuto, A + P

TURNING SLIDING ATTACK (DI SPALLE)
G + C

FLYING KNEE ATTACK
A, A + C + P

FRANKENSTEINER (CORPO A CORPO)
diagonale S/A + C + PAR

SCISSORS KICK
C + PAR

DROP KICK
diagonale S/A + C

GHOSTBUSTER (CORPO A CORPO)
diagonale G/A, diagonale G/A + P + C

KNEE
A + C

SOMERSAULT HEEL SMASH
I, A + C + PAR

PUNCH-CRESCENT
P, C + PAR

PUNCH-SWEEP
P, G tenuto + C + PAR

TRIPLE PUNCH-CRESCENT
P, P, P, C

TRIPLE PUNCH-BACKWARDS KICKFLIP
P, P, P, I + C

CONTRO PAI

Un discreto contrasto per questa agguerrita lottatrice si potrebbe ottenere utilizzando Lau Chang, suo padre, oppure l'agilissimo Lion, che con il suo Duck-sideways step e lo spettacolare Dancing kick sa rivelarsi un'ottimo avversario.

STOMACH THROW (CORPO A CORPO)
I, G + P + PAR

TRIPLE PUNCH-SWEEP
P, P, P, G tenuto + C

PAI CHAN
Provenienza: Hong Kong
Data di nascita: 17/5/1975
Sesso: femminile
Lavoro: attrice in film d'azione
Gruppo sanguigno: 0
Hobby preferito: ballare

FALLING DDT (CORPO A CORPO)
A, G + P

DOWNWARD CHOP
diagonale G/A + P

Velocità e potenza sono sicuramente i due aspetti che caratterizzano maggiormente Pai. In quanto figlia di Lau Chang, ha avuto modo di imparare gran parte delle sue poderose forme di attacco, e di affiancarle ad agili e velocissime prese. Non rientra sicuramente tra uno dei lottatori più facili da padroneggiare a causa del suo alto numero di mosse, ma una volta presa confidenza con questo personaggio, abbandonarlo sarà molto difficile.

WRIST TWIST (CORPO A CORPO)
P + PAR

BACKWARD KICKFLIP
diagonale S/I + C

JABBING FOOTWORK
I, I + P

REAPING THROW AND PUNCH (CORPO A CORPO)
A, A + P + C

PUSHOVER (CORPO A CORPO)
I, A + P

SNAP KICK
A + C

DOUBLE JUMPING SPARROW KICK
diagonale S/A + C, C

DODGING PUNCH-SWEEP
diagonale G/I + P, G tenuto + C + PAR

HIGH LUNGING LEG THRUST
A, A + C

REVERSE CRESCENT KICK
I + C + P

LOW FORWARD CREEPING PECK
diagonale G/I + P

LONG RANGE FIST THRUST
A, A + P

UPPERCUT-DOWNWARD SWIPE
diagonale G/A + P, P

JUMPING DOWNWARD SWIPE
diagonale S/A + P

TRIP (CORPO A CORPO)
P + PAR

CONTRO LION

Shun probabilmente è il lottatore più indicato, anche se gli altri non hanno particolari problemi a contrastarlo. In ogni caso, personaggi non proprio veloci come Jeffry o Wolf, potrebbero avere seri problemi nel tentativo di costringerlo alla resa.

POKE HEAD
A + P + PAR

LOW SWIPE-HIGH SPIN KICK
G + C, C + PAR

LION RAFALE
Provenienza: Francia
Data di nascita: 24/12/1979
Sesso: maschile
Lavoro: studente
Gruppo sanguigno: AB
Hobby preferito: skateboarding

DUCK-SIDEWAYS STEP
diagonale G/I + PAR

Questo giovanissimo studente di origine francese è entrato a far parte della saga di *VF* solo da questo episodio, ma non ha mancato di accaparrarsi subito una folta schiera di ammiratori, grazie sopratutto alla spettacolarità delle sue tecniche. La velocità è uno dei punti di forza di questo adolescente terribile, in grado di dare del filo da torcere anche al più veterano dei giocatori. La posizione delle sue braccia non garantisce affondi sulla distanza, ma è utile se si vuole sbattere a terra il prorio avversario.

HIGH SPINNING SIDE ATTACK
PAR, A + P

LONG RANGE LOW WIND-UP
diagonale G/A + P + PAR

SWEEP
G tenuto, C + PAR

PIGGYBACK ATTACK (CORPO A CORPO DA DIETRO)
P + PAR

GRAB AND FLING (CORPO A CORPO)
A, A + P + PAR

DANCING KICKS
S + C, C

ONE-HANDSTAND KICK
G, G + C

CARTWHEEL SPIN KICK
diagonale S/A + C

SPIN-LOW KICK
diagonale G/A + C + PAR

SPIN-HIGH KICK
A, A + C + PAR

SLASHING FIST
I, A + P + C

SLASHING CHOP
G + P + C

SLASHING CHOP-DOWNWARD CHIP
G + P + C, P + C

TRIPLE PUNCH-SPINNING MID KICK
P, P, P, C

CONTRO KAGE

Chi utilizzare contro un tipo del genere? Un consiglio spassionato: lasciate a Kage l'acrobazia e i fronzoli della sua multiforme tecnica, e orientatevi sulla sana forza bruta. Un paio di prese da parte di Jeffry o Wolf dovrebbero essere più che indicate, non lasciando al guerriero mascherato neanche il tempo di capire che cosa stia succedendo, prima di finire al tappeto.

KAGE-MARU
Provenienza: Giappone
Data di nascita: 6/6/1971
Sesso: maschile
Lavoro: ninja
Gruppo sanguigno: B
Hobby preferito: mahjong

L'ormai mitico ninja blu della saga di *Virtua Fighter* rispetta in tutto e per tutto il suo ruolo di combattente "particolare", affidandosi molto di più alla strategia e a tecniche di combattimento senz'altro spettacolari, in luogo di istinto di sopravvivenza vero e proprio. Non semplicissimo da padroneggiare, quando è usato dalla CPU il guerriero ombra si rivela adatto a sconfiggere un po' tutti i suoi antagonisti, grazie alla straordinaria capacità di adattamento agli altri stili di lotta, che spesso riesce a neutralizzare con successo. Per lo stesso motivo, purtroppo, rischia di disorientare il giocatore umano (magari alle prime armi) che lo voglia impersonare, restando una scelta per i veterani.

TURNING DOWNWARD SLAP (DI SPALLE)
I, I + P

TRIPLE PUNCH-BACKWARD KICKFLIP
P, P, P, I + C

REAPING THROW (CORPO A CORPO)
I, A + P

BACKWARD KICKFLIP
diagonale S/I + C

TORSO TAKEDOWN (CORPO A CORPO DA DIETRO)
P + PAR

HEEL KICK
G + C + PAR

BACK THRUST
I + C + PAR

TURNING HIGH BACK THRUST (DI SPALLE)
I, I + C

TURNING TOE SLIDE ATTACK (DI SPALLE)
I, I + C + PAR

BACKHEEL SWEEP
A, A + C

FLYING CATAPULT KICK
A, A + P + C + PAR

FLYING CORKSCREW KICK
A, A + C + PAR

LOW SLIDING HEEL KICK
G + C

RISING KNEE (DA ACCUCCIATI)
A + C

POWER UPPERCUT
diagonale G/A, diagonale G/A + P

DASHING ELBOW STRIKE
A, A + P

DASHING PALM STRIKE
G, A + P

DASHING BODY CHECK
I, A, A + P + C

REVERSE BODY CHECK
I, diagonale G/A + P + C

CONTRO AKIRA

Non esiste un vero e proprio "modello ideale" per controbattere l'offesa di Akira, se non affidarsi alla propria capacità e superiorità tecnica. L'unico elemento che potrebbe venire a vantaggio dello sfidante è un'elevata velocità di esecuzione dei colpi.

KNEE
C tenuto + PAR, PAR

AKIRA YUKI
Provenienza: Giappone
Data di nascita: 23/9/1968
Sesso: maschile
Lavoro: maestro di kung fu
Gruppo sanguigno: 0
Hobby preferito: kung fu

STUMBLING THROW (CORPO A CORPO)
I, G + P + PAR

JUMPING KICK
A, A + C

PULL IN-PUSH OUT (CORPO A CORPO)
diagonale G/I, A + P

Akira è sicuramente il lottatore dalle movenze e dal sistema di controllo che più si differenzia rispetto a quello dei suoi antagonisti. La sobrietà dei suoi attacchi e la precisione con cui sferra i colpi lo rendono un combattente veramente temibile, capace di adattarsi ai più svariati stili di lotta degli avversari. L'equilibrio tra arti inferiori e superiori e la buona quantità di prese, fanno di Akira un personaggio molto forte, a patto però di avere già acquisito una certa dimestichezza con il gioco.

DOUBLE JUMPING KICK
A, A + C, C

CLOSE-IN RAM (CORPO A CORPO)
A, I, A + P + C

TURNING OVERHEAD HOOK (DI SPALLE)
G + P

GROUND PUNCH (AVVERSARIO AL TAPPETO)
diagonale G/A + P

STUN PALM (CORPO A CORPO)
P + C + PAR

SHAKÈEM UP (CORPO A CORPO)
I + P + PAR

SURPRISE EXCHANGE (CORPO A CORPO)
diagonale G/I + P + PAR

BREAK STANCE (CORPO A CORPO)
A + P + PAR

TRIP-DOUBLE PUNCH (CORPO A CORPO)
P + PAR

HELL STAB
G + P + C

UPPERCUT (S)
diagonale G/A + P(I)

DROP ELBOW
I, A + P

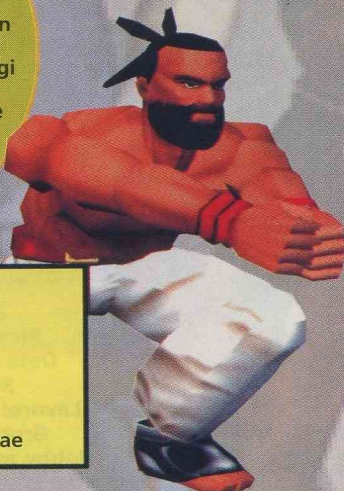
DASHING LOW ELBOW-UPPERCUT
A, A + P, P

TRIPLE HEAD BUTTS (CORPO A CORPO)
I, A + P + C per tre volte

CONTRO JEFFRY

Se Jeffry, oltre che fortissimo, fosse anche veloce molto probabilmente sarebbe imbattibile, ma siccome per fortuna nostra non è così, per vincere contro questo colosso basta affidarsi a personaggi con le caratteristiche di forza e rapidità d'attacco ben equilibrate fra loro, senza puntare troppo sull'una o sull'altra.

ELBOW-HAMMER COMBO
A + P, I + P

BACKBREAKER (CORPO A CORPO)
I, A, A + P + C + PAR

JEFFRY MCWILD
Provenienza: Australia
Data di nascita: 20/2/1957
Sesso: maschile
Lavoro: pescatore
Gruppo sanguigno: A
Hobby preferito: musica reggae

HEAD BUTT
A + P + C

POWER SLAM (CORPO A CORPO)
A + P

La possanza fisica è l'espressione della sua forma di lotta. Non dispone di complicate mosse o attacchi spettacolari, ma di tutta una serie di dolorosissime prese, in grado di buttare a tappeto l'avversario con un solo colpo, togliendogli quasi tutta l'energia, e di finirlo saltandogli addosso. Tutta questa potenza però è minata seriamente dalla lentezza dei suoi movimenti, che danno allo sfidante il tempo necessario per ripararsi e controbattere. Anche se Jeffry riesce a gratificare il giocatore fin dall'inizio, solo con l'esperienza e con la completa padronanza del tasto di parata e delle prese si riesce a tirar fuori il meglio da questo mastodontico guerriero.

THRUSTING HEAD BUTT
diagonale G/I, A + P + C

BODY PRESS (CORPO A CORPO)
I + P + PAR

TURNING HEEL SLIDE (DI SPALLE)
G + P

TURNING LOW PUNCH (DI SPALLE)
G + P

FLYING BUTT ATTACK
P + C + PAR

CRUCIFIX PILEDRIVER (CORPO A CORPO)
diagonale G/A, diagonale G/A + P + C

FIREMAN'S CARRY (CORPO A CORPO DA DIETRO)
P + PAR

FRONTAL FOOT THRUST
A, A + C

HEAD BUTT-HELL STAB
A + P + C, G + P + C

DODGING PUNCH-PUNCH-HOOK
diagonale G/I + P, P, P

TRIPLE PUNCH-HOPPING TOE KICK
P, P, P, S + C

DODGING PUNCH-KICK COMBO
diagonale G/I + P, C

TRIPLE PUNCH-KICKFLIP
P, P, P, I + P

BELLY SUPLEX (CORPO A CORPO)
P + PAR

SPINNING HEEL KICK
G, I + C, C

DOWNWARD CRESCENT KICK
C + PAR

CONTRO SARAH

Come si suol dire chiodo schiaccia chiodo, e le elegantissime quanto micidiali tecniche di Pai sembrano perfettamente adattarsi a questo popolare proverbio. In generale, comunque, per battere la bionda americana è consigliabile scegliere lottatori abbastanza rapidi e dal raggio d'azione non troppo ristretto.

SARAH BRYANT
Provenienza: America
Data di nascita: 4/7/1973
Sesso: femminile
Lavoro: studentessa al college
Gruppo sanguigno: AB
Hobby preferito: paracadutismo

Insieme a Pai integra e completa la schiera delle "femminucce" presenti in *VF2*, e come lei ha un rapporto di parentela con un altro protagonista del gioco (il fratello Jacky). Molto veloce nell'esecuzione di calci e pugni a raffiche, fa del suo punto di forza proprio la combinazione di mosse eseguite alternativamente con mani e piedi, non disdegnando comunque una certa dose di spettacolarità sia sulle brevi distanze che in volo. Le sue lunghe gambe sono particolarmente indicate per tenere a bada i bestioni del calibro di Jeffry o Wolf, micidiali nel corpo a corpo.

TRIPLE PUNCH-RISING KNEE
P, P, P, C

DODGING PUNCH-PUNCH KICK
diagonale G/I + P, P, C

DODGING PUNCH-DOUBLE PUNCH-KICKFLIP
diagonale G/I + P, P, P, I + C

TORNADO KICK
diagonale S/A + C + PAR

TORSO TAKEDOWN (CORPO A CORPO DA DIETRO)
P + PAR

BULLDOG (CORPO A CORPO)
A, A + P

DOUBLE KICK
I + C

AXE KICK
diagonale G/I + C + PAR

FORWARD JUMPING ROUNDHOUSE
diagonale S/A + C

ROUNDHOUSE
S + C

SHADOW KICKS
diagonale G/A + C, C, C

HOOK
diagonale G/A + P

BACKFIST
I + P

LOW BACKFIST
diagonale G/I + P

BITCH SLAP
P + C

CONTRO JACKY

La capacità di Akira di "aprire" la parata di tutti gli altri lottatori, per poi infierire con micidiali sequenze di pugni e calci a breve distanza, è una vera spina nel fianco per Jacky, abituato a tutt'altro modo di gestire l'andamento degli incontri. Anche Sarah è abbastanza indicata per sconfiggerlo, utilizzando le stesse mosse più velocemente e quindi in grado di anticiparlo spesso.

BRAINBUSTER (CORPO A CORPO)
P + PAR

DOUBLE BACKFIST
I + P, I + P

JACKY BRYANT
Provenienza: America
Data di nascita: 28/8/1970
Sesso: maschile
Lavoro: pilota in formula indy
Gruppo sanguigno: A
Hobby preferito: ginnastica

BULLDOG (CORPO A CORPO)
A, A + P

TRIP AND HAMMER (CORPO A CORPO)
A, I + P + C

Jacky è un combattente davvero molto ben equilibrato, che con un po' di pratica diventa molto pericoloso, riuscendo a non farsi mai avvicinare grazie ai continui calci e pugni in rotazione. Peccato solo che, una volta messo alle strette, non disponga dell'agilità della sorella per rispondere agli attacchi a corta distanza, e neanche per liberarsi dalle morse dei combattenti più "ferrati" in quanto a prese. Ad ogni modo, una buona scelta.

TURN AWAY HOOK-BACKFIST
A, A + P, P

CRESCENT SWEEP
C + PAR, I + C + PAR

SIDE HOOK KICK
I + C

REVERSE LOW PUNCH (DI SPALLE)
G + P

REVERSE SWEEP (DI SPALLE)
G + C

PUNCH AND SWEEP
P, I + C

SPINNING MID-KICK
I, A + C + PAR

LIGHTNING KICK
G + P + C, quattro volte C

CRESCENT KICK
C + PAR

ROUNDHOUSE-HEEL KICK
C, C

DURAL'S OWN TRIPLE KICK
A, A + C + PAR

AKIRA'S BACKWARDS UPPERCUT
I, diagonale G/A + P + C

AKIRA''S SUPER DASHING ELBOW
A, A, A + P

AKIRA'S DASHING BODY CHECK
I, A, A + P + C

SARAH'S ELBOW-KNEE COMBO
A + P, C

CONTRO DURAL

Considerando che l'incontro con Dural avviene in un'arena sotto le profondità marine, e che di conseguenza tutti i movimenti sono notevolmente rallentati, il nostro unico consiglio è di utilizzare un personaggio veloce e che abbia a disposizione una discreta quantità di prese.

AKIRA'S JUMPING KICKS
A, A + C, C

KAGE'S FALLING SWEEP
diagonale G/I + C

DURAL
Provenienza: sconosciuta
Data di nascita: sconosciuta
Sesso: femminile
Lavoro: sconosciuto
Gruppo sanguigno: sconosciuto
Hobby preferito: sconosciuto

AKIRA'S HIGH LEVEL REVERSAL
A + PAR + P

KAGE'S REAPING THROW
I, A + P

Il boss di fine livello di *VF* racchiude in sé il meglio dei lottatori di questo fantastico picchiaduro, unendo alla perfezione un'ottima velocità d'esecuzione dei colpi, alla forza più micidiale e bruta. Attraverso le varie combinazioni ottenibili con Dural, si possono ricreare con relativa semplicità quasi tutti gli stili dei vari lottatori, per sfruttare poi la mossa giusta al momento giusto. Le forme di lotta di Shun-Di e di Lion non rientrano tra le sue conoscenze.

WOLF'S FRANKENSTEINER
diagonale S/A + C + PAR

KAGE'S BACKHEEL SWEEP
A, A, A + C

SARAH'S 2 PUNCHES AND STRAIGHT KICK
P, P, C

JACKY'S PUNCHES, ELBOW AND KICKFLIP
P, P, A + P, diagonale S/I + C

WOLF'S TWIRL AND HURL
I, diagonale G/I, G, diagonale G/A, A + P

KAGE'S TEN FOOT TOSS
I + P

JEFFRY'S CRUCIFIX PILEDRIVER
diagonale G/A, diagonale G/A + P + C

JEFFRY'S KNEE BASH
G, diagonale G/A, A + C

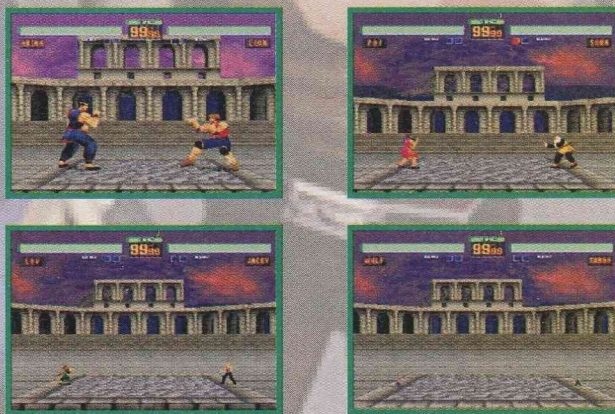
JEFFRY'S FACE GRAB
A, A + P, P

MANUALE DEL PERFETTO PICCHIATORE

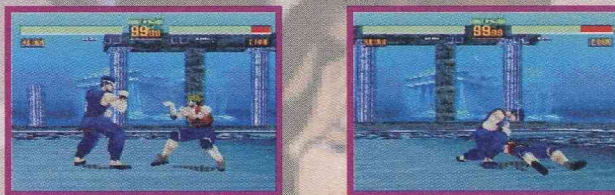
Come tutti i giochi di questo mondo, anche *Virtua Fighter 2* nasconde qualche sezione alla quale non si può accedere se non con determinati sistemi.

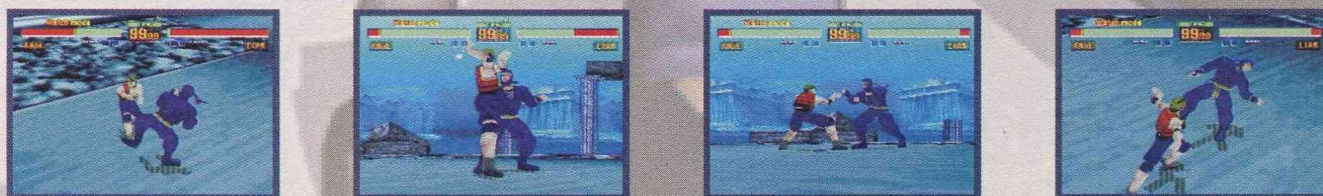
OPZIONI SEGRETE
Per accedere a questa schermata di opzioni supplementare, bisogna prima terminare il gioco in qualsiasi modalità e incontare Dural, il boss finale. Non è comunque necessario battere quest'ultimo, basta riuscire a vederlo... Il nostro consiglio è di settare la propria energia a livello "no damage", quella dell'avversario a "smaller" e la durata degli incontri a dieci secondi; in questo modo si otterrà la suddetta schermata in men che non si dica.
Nella terza schermata di opzioni (denominata Options +) avrete poi la possibilità di:

Scegliere l'ordine di incontro dei vari avversari (in modo arcade), decidendo tramite lo scenario di appartenenza con chi iniziare.

Variare le dimensioni del ring (quattro, otto, quattordici e trentadue metri).

Settare il tempo di durata del replay degli incontri (nessun replay, tre secondi, sei secondi o l'intero round).

Combattere tutti gli avversari nello schermo di Dural, cioè al "rallentatore".

Regolare il volume degli effetti sonori rispetto alle musiche.

PERSONAGGIO SEGRETO
Per usare Dural, il cattivissimo androide nascosto nel gioco, è sufficiente andare nello schermo di selezione dei personaggi e premere GIÙ, SU, DESTRA, SINISTRA + A.

CONTROLLO DELLE TELECAMERE
Selezionando il "watch mode" avrete la possibilità di assistere a una serie di incontri di dimostrazione, coi personaggi scelti e comandati dalla CPU. Per assumere il controllo delle telecamere che "riprendono" l'incontro bisogna premere X.

RANDOM

HANG ON GP'95

PER OTTENERE LE TRE PISTE EXTRA

Entrare nella schermata di opzioni, evidenziare "Game Level" e premere B per uscire. Una volta tornati nel "Mode Select", premere i tasti R, R, L, R, R in sequenza. A questo punto per gareggiare sulle tre piste extra basta scegliere una qualsiasi modalità di gioco.

PER OTTENERE TEMPO INFINITO

Per eliminare il tempo nel Timetrial, evidenziare il modo "TIMETRIAL" e premere DESTRA, SINISTRA, SU, GIÙ, Z. Se il trucco ha funzionata si sentirà un suono.

RAYMAN

99 VITE

Per ottenere 99 vite, mettere in pausa premendo START e quindi premere SU, (X+B+Z), L, R, L R, (SU+Y)

TOH SHIN DEN S

PER OTTENERE I PERSONAGGI SUPER DEFORMED

Per giocare con la versione deformata dei vari combattenti, basta tener premuti i tasti L e R mentre si seleziona la modalità di gioco nella schermata principale.

X-MEN

PER SELEZIONARE AKUMA

Nella schermata di selezione del personaggio, il giocatore uno deve spostare in sequenza il cursore su Spiral, Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai e alla fine premere contemporaneamente i tasti A+C+Z, facendo attenzione a rimanere due secondi su ogni personaggio. Il giocatore due, invece, deve spostare in sequenza il cursore su Storm,Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral e alla fine premere contemporaneamente i tasti A+C+Z, facendo attenzione a rimanere due secondi su ogni personaggio.

DESTRUCTION DERBY

PISTA SEGRETA

Per poter gareggiare su una nuova pista, selezionate il modo Championship. Quando vi viene richiesto di inserire il nome, scrivete "REFLECT!", iniziate la gara e uscite subito tramite il menu della pausa A questo punto entrate nelle opzioni della Single Race per selezionare la nuova pista.

DOOM

TRUCCHI VARI

Durante il gioco mettere in pausa premendo START e premere:

TRIANGOLO, TRIANGOLO, L2, R2, L2, R2, R1, QUADRATO, per ottenere la mappa completa del livello
TRIANGOLO, TRIANGOLO, L2, R2, L2, R2, R1, CERCHIO, per vedere nemici e oggetti sulla mappa
GIÙ, L2, QUADRATO, R1, DESTRA, L1, SINISTRA, CERCHIO, per diventare invulnerabili
X, TRIANGOLO, L1, SU, GIÙ, R2, SINISTRA, SINISTRA, per ottenere tutte le armi e le chiavi
DESTRA, SINISTRA, R2, R1, TRIANGOLO, L1, CERCHIO, X, per scegliere il livello
L1, R2, L2, R1, DESTRA, TRIANGOLO, X, DESTRA, per passare attraverso i muri

LOADED

TRUCCHI VARI

Entrare nella schermata d'opzioni durante il gioco premendo START. Tenere premuti per dieci secondi i tasti L1 e L2 e, senza rilasciarli, premere:

X, R1, TRIANGOLO, R1, QUADRATO, CERCHIO, R2, R2, X, QUADRATO, TRIANGOLO, X, per saltare il livello
SU, DESTRA, GIÙ, SINISTRA, TRIANGOLO, CERCHIO, X, QUADRATO, X, TRIANGOLO, QUADRATO, CERCHIO, per scegliere il livello
DESTRA, DESTRA, SINISTRA, GIÙ, GIÙ, SU, TRIANGOLO, CERCHIO, per recuperare energia
GIÙ, DESTRA, CERCHIO, SINISTRA, DESTRA, CERCHIO, per recuperare munizioni
SINISTRA, GIÙ, DESTRA, TRIANGOLO, QUADRATO, X, CERCHIO, per recuperare vite
R1, R2, X, TRIANGOLO, QUADRATO, CERCHIO, R1, R2, CERCHIO, CERCHIO, QUADRATO per recuperare smart-bomb

RAYMAN

PASSWORD

JW4WG1PMS7
N2P2DP9F4Q

TEKKEN

PER USARE DEVIL KAZUYA

Bisogna ottenere un punteggio perfetto a tutti gli otto schermi di Galaga, usando un solo continue. Ottenere un tempo inferiore a 18,5 secondi nel primo schermo per ottenere l'astronave doppia. Dopo aver fatto tutto questo, giocare nell'Arcade Mode e scegliere Kazuya premendo il tasto START.

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

Super Nintendo

Le offerte pazze di Marzo

L. 95.000

L. 139.000

L. 118.000

AAH REAL MONSTERS	87.000	REVOLUTION X	147.000
BASS MASTER CLASSIC	139.000	SAILORMOON	49.000
BOOGERMAN	97.000	SEPARATION ANXIETY	145.000
CAPTAIN COMMANDO	29.000	SHAQ FU	55.000
CLAYMATES	45.000	SPARKSTER	49.000
DIRT RACER	119.000	SPAWN	145.000
DONKEY KONG 2: DIDDY'S QUEST	139.000	STARGATE	75.000
DOOM	95.000	STUNT RACE FX	77.000
EARTH WORM JIM 2	127.000	SUPER BC KID	89.000
FIFA SOCCER 1996	118.000	SUPER MARIO ALL STARS	127.000
FRANK BIG HURT BASEBALL	145.000	SUPER MARIO KART	109.000
FRANTIC FLEA	116.000	SUPER METROID	59.000
HAGANE	89.000	SUPER PUNCH OUT	57.000
HEAD ON SOCCER	49.000	SWAT KATS	69.000
HUNGRY DINOSAURS	118.000	TECMO SECRET OF THE STARS	139.000
ILLUSION OF TIME	74.000	THE FLINSTONES	57.000
INTERN.SUPERSTAR SOCCER DELUXE	135.000	THE MASK	129.000
JUNGLE STRIKE	84.000	TIN TIN	139.000
KICK OFF 3 EURO CHALL.	45.000	TURBO TOONS	93.000
KILLER INSTINCT	95.000	UNIRALLY	68.000
KING ARTHUR'S WORLD	139.000	WEAPONLORD	115.000
MANCHESTER UNITED	95.000	WILD GUNS	29.000
MEGA MAN 7	128.000	WORLD MASTER GOLF	119.000
MICKEY AND MINNIE	119.000	WWR WRESTLEMANIA ARCADE	139.000
MICRO MACHINES 2 TURBO	99.000	YOSHI ISLAND	139.000
NBA LIVE 1996	119.000	ZELDA 3	59.000
NHL HOCKEY 1996	135.000	ZOOP	99.000
NOSFERATU	89.000		
OGRE BATTLE	139.000		
POWER RANGERS 2:THE MOVIE	129.000		
PRIMAL RAGE	79.000		

L. 57.000

L. 29.000

L. 139.000

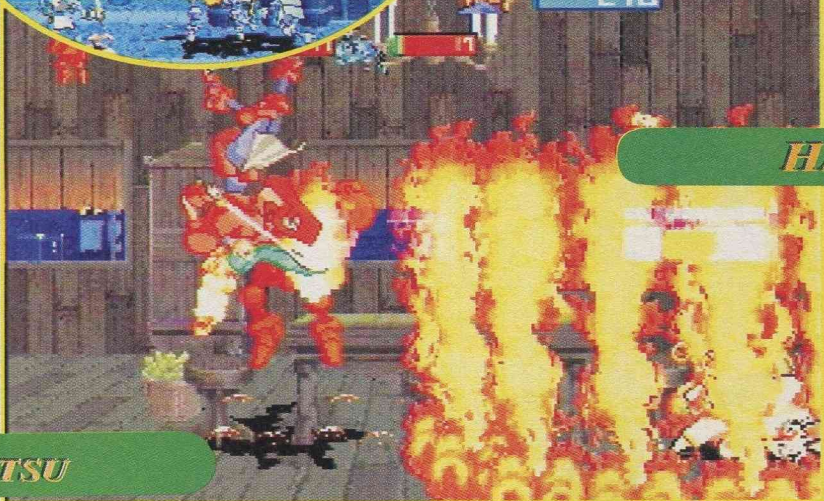
Un'offerta irripetibile!!

L. 139.000

Super Nintendo Euro Pal +
Joypad originale +
KILLER INSTINCT
L. 289.000

L. 115.000

Casa: TREASURE
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

La fusione del genere dei picchiaduro a scorrimento, con le ambientazioni e le caratteristiche dei giochi di ruolo fantasy, ha sempre portato degli ottimi risultati nel mondo dei videogiochi. La qualità di titoli come *King of the Dragon* e *Knight of the Round* (entrambi convertiti per Super Nintendo più di anno fa), e del più recente *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*, era innegabilmente alta, e aggiungeva al genere una serie di novità divertenti e accattivanti. Con il procedere del gioco, infatti, e l'aumentare della sua difficoltà, anche i personaggi controllati dal giocatore migliorano le loro caratteristiche, proporzionalmente al numero dei nemici uccisi e dei tesori trovati. Questi miglioramenti comprendono, per esempio, un aumento dell'energia vitale del personaggio, oppure un potenziamento delle sue armi, d'attacco e di difesa.
Naturalmente, l'utilizzo di una ambientazione fantasy ha consentito anche di variare in maniera notevole la scelta dei personaggi: per questi titoli, infatti, vengono utilizzate le classi e le razze tipiche: come il guerriero, il mago, l'elfo o il chierico, differenziandole per abilità di combattimento, agilità e possibilità di lanciare magie (anche se, a voler essere onesti, questa possibilità è stata aggiunta in *Tower of Doom*). Questo nuovo titolo per Saturn prende a piene mani tutti gli elementi di questo particolare genere e, inoltre, li migliora ulteriormente, aggiungendo una grande varietà e delle mo-

Il gruppo al completo dovrà presto vedersela con il gigantesco droide.

IL MONDO È MIO!

Quando le fasi di combattimento si fanno più "calde", potreste aver bisogno della magia per uscirne illesi. Ecco tutti gli incantesimi che alcuni dei quattro personaggi di base possono eseguire.

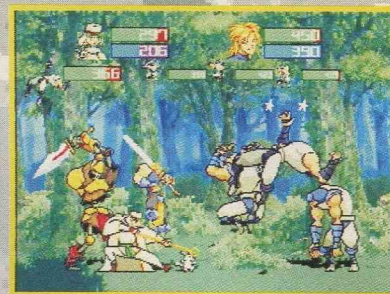
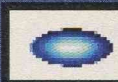
PALLA DI FUOCO

Dalla mano del personaggio partono un numero di palle di fuoco variabili (a seconda del livello di chi ha lanciato la magia), che si dirigono, come un missile a ricerca automatica, sul nemico più potente. Questa magia è comune a tutti i personaggi.

COLONNA DI FIAMME

Dopo qualche attimo di caricamento, viene scagliato un colpo sul terreno che genera diverse colonne di fiamme intorno al personaggio. Causa molti danni, ma non colpisce un nemico che si trova all'interno del cerchio. Solo Randy può utilizzarla.

TEMPESTA DI FULMINI

Utilizzando come centro il personaggio, viene lanciata una tempesta di fulmini in un'area circolare. Tutti i nemici al suo interno vengono colpiti da attacchi multipli e rimangono spesso storditi. Questa magia può essere usata da Randy e Ginjiru.

ENERGIA CONGELANTE

Randy (solo lui può utilizzarla) scaglia la sua mano per terra, formando un cerchio di energia congelante. Chiunque vi passi sopra subisce colpi multipli e rimane esposto agli attacchi per un breve periodo di tempo.

TORNADO

Dal corpo di Randy viene generata una potentissima tromba d'aria. Il raggio e la durata piuttosto limitati vengono compensati da un numero di danni incredibile, e dalla possibilità di colpire anche nemici in volo.

LASER

La magia più potente, che Randy ha a disposizione, è un gigantesco fascio di luce che parte dal suo bastone in linea retta. Necessita di qualche secondo di caricamento ma, se va a segno, causa un numero spropositato di danni.

LUCE SACRA

Nicole utilizza il suo simbolo sacro per generare una luce protettiva. Nessun nemico e nessun colpo possono entrare al suo interno. I danni inflitti non sono eccessivi, ma si dimostra un'ottima mossa difensiva.

CURA FERITE

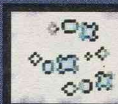
Con questa magia Nicole è in grado di ripristinare parte della sua energia vitale. Purtroppo però, questo incantesimo non può essere utilizzato su altri membri del gruppo.

EVOCAZIONE

Nicole chiama a sé diversi esserini gialli dall'aspetto simpatico. Stranamente, però, due volte su tre questo incantesimo non sembra avere alcun effetto, mentre in certe occasioni vengono generati potenti fulmini.

SCOSSA ELETTRICA

Dalla mano di Ginjiru scaturisce una potente ondata di elettricità a raggio limitato. Oltre a infliggere un gran numero di colpi, l'avversario che lo subisce rimane anche pesantemente stordito.

TELETRASPORTO

Ginjiru si sposta orizzontalmente a una velocità non percepibile dall'occhio umano. Tutti i nemici che si trovano sulla sua strada ricevono una potente scossa elettrica e, se sono deboli, rimangono anche storditi.

RANDY

dalità di gioco in più. Dopo aver assistito alla lunghissima sequenza introduttiva, realizzata completamente in stile "cartone animato", la scelta iniziale permette di decidere se giocare al classico Story Mode, oppure al VS Mode. Scegliendo la prima opzione, si può dunque cominciare l'avventura vera e propria: dopo aver deciso quale dei quattro personaggi di base controllare (a scelta tra un guerriero, un mago, un chierico e un ninja), ci si ritrova subito a dover combattere all'interno di una capanna in fiamme, non sapendo né contro chi, né per quale motivo. Capire la trama è, infatti, ad esclusivo appannaggio di coloro che comprendono perfettamente il giapponese, dal momento che tutto il gioco contiene ideogrammi nipponici. Se, da un certo punto di vista, non è un grave danno, quando ci si ritrova a dover fare delle scelte (che il gioco richiede spesso) farebbe piacere scoprire cosa si decide! La struttura degli schemi non è, infatti, lineare, ma cambia, di partita in partita, a seconda delle decisioni che vengono prese (in effetti ci è capitato di saltare dallo stage 11 al 25), portando la longevità del prodotto a livelli altissimi. Ogni stage sarà, naturalmente, una vera e propria arena, in cui il gruppo dovrà affrontare creature fantastiche (scheletri, lupi, orchi, cavalieri e molto altro ancora) e tecnologiche (cattivissimi i giganteschi droidi volanti), per arrivare, infine, al mostro più cattivo e potente. Nulla di nuovo dunque, ma il modo con cui il tutto è stato realizzato è fantastico: la grafica in stile anime giapponese (anche se un po' grezza), le incredibili magie che volano sullo schermo, la possibilità di controllare tramite ordini membri aggiuntivi nel party e i diversi piani parallattici in cui è possibile spostarsi (come avveniva in *Fatal Fury* per intenderci) sono alcune delle caratteristiche vincenti di questo prodotto. Ma la vera "genialata" di *Guardian Heroes* risiede nel VS Mode: potrete sfidare un amico o il computer sia in incontri uno contro uno, sia in vere e proprie battaglie di gruppo, utilizzando non solo i personaggi base, ma anche tutte le creature (amiche o nemiche) che incontrerete giocando lo Story Mode. A questo proposito è stato aggiunto un comodissimo archivio, che permette di leggere subito (come al solito in giappo-

Tutti i combattimenti sono molto caotici, ma è proprio il bello del gioco.

A un certo punto verrà narrata la storia del mondo di *Guardian Heroes*.

La luce sacra di Nicole le fornisce una buona difesa dagli attacchi.

Spesso appaiono personaggi che aiuteranno il party nei combattimenti.

I NOSTRI EROI

Durante la lunga sequenza introduttiva animata vengono presentati i quattro personaggi protagonisti del gioco, mentre danno prova dei loro incredibili poteri.

Questo droide è veramente un avversario temibile a causa dei suoi laser.

A CACCIA DI ESPERIENZA

Nel puro stile dei giochi di ruolo, anche in *Guardian Heroes* i personaggi controllati dai giocatori salgono di livello, guadagnando punti-esperienza con il procedere dell'avventura. Ognuno degli eroi è, infatti, caratterizzato da diversi valori: punti-vita, punti-mana (necessari per lanciare le magie) e le classiche caratteristiche. Queste determinano il profilo del personaggio e sono: forza, vita, intelligenza, potere mentale, agilità e fortuna. La loro funzione è quella di influenzare l'aumento dei punti-vita e punti-mana, e migliorare le capacità di combattimento corpo a corpo. Ogni qualvolta un personaggio sale di livello riceve, infatti, un aumento di punti vita e punti mana e, una volta concluso lo schema, un totale di punti (pari al livello raggiunto) da distribuire tra le sue caratteristiche.

nese) tutte le mosse speciali e le magie dei personaggi scoperti. Era sinceramente da tempo che non faceva la sua apparizione un gioco di questo genere di questo livello qualitativo e quantitativo (in termini di opzioni), e non possiamo fare altro che consigliarvelo; sempre che non vogliate aspettarne una (per il momento, assolutamente,non confermata, anche dalle voci più ottimistiche) versione americana.

• *Air*

Si ringrazia You Too (TO)

Nel cimitero dovremo combattere chiusi in una gabbia di energia.

GUARDIAN HEROES

Bisogna ammettere che, dopo la prima partita a *Guardian Heroes*, l'impressione non è delle migliori, ma avventurandosi nelle ostiche opzioni in giapponese, si scopre la reale bellezza di questo titolo. Il numero di stage che lo compongono è, infatti, enorme e, con una sola partita, è impossibile vederli tutti. Il sistema a bivi durante l'avventura (molto simile a quello di *Dungeons&Dragons: Tower of Doom*) permette infatti di affrontare mostri nuovi e schemi differenti. Se aggiungete a questo la possibilità di giocare al VS Mode, con tutti i personaggi gestiti dal computer a un qualsiasi livello di esperienza (dovrete però averli incontrati e sconfitti nello Story Mode), potete capire che questo *Guardian Heroes* è uno dei migliori picchiaduro a scorrimento di questi ultimi mesi. L'unico problema rilevante, in un titolo del genere, risiede nella necessità (al momento non sono disponibili altre versioni) di acquistarlo in giapponese, cosa che toglie un po' il gusto di conoscere la trama e le scelte nei bivi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ — 8/10

Superata la confusione iniziale, dopo qualche partita di adattamento, utilizzare i personaggi diventa facile e divertente

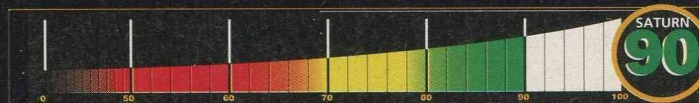
GRAFICA — 8/10

Per quanto non eccessivamente definita, i disegni in stile "anime" rendono davvero bene. Peccato per qualche rallentamento nei momenti più concitati

SFIDA — 9/10

La parte più interessante del gioco: potrete finirlo quasi subito, ma non scoprirete neanche la metà dei mostri e degli stage. Potrete sempre sfidarvi nel VS mode

SONORO — 7/10

Senza infamia e senza lode. Musiche di buona fattura ed effetti sonori nella norma, quello che serve insomma!

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare piano di gioco

Per muovere il personaggio

Ordini per il PNG

Per usare le magie

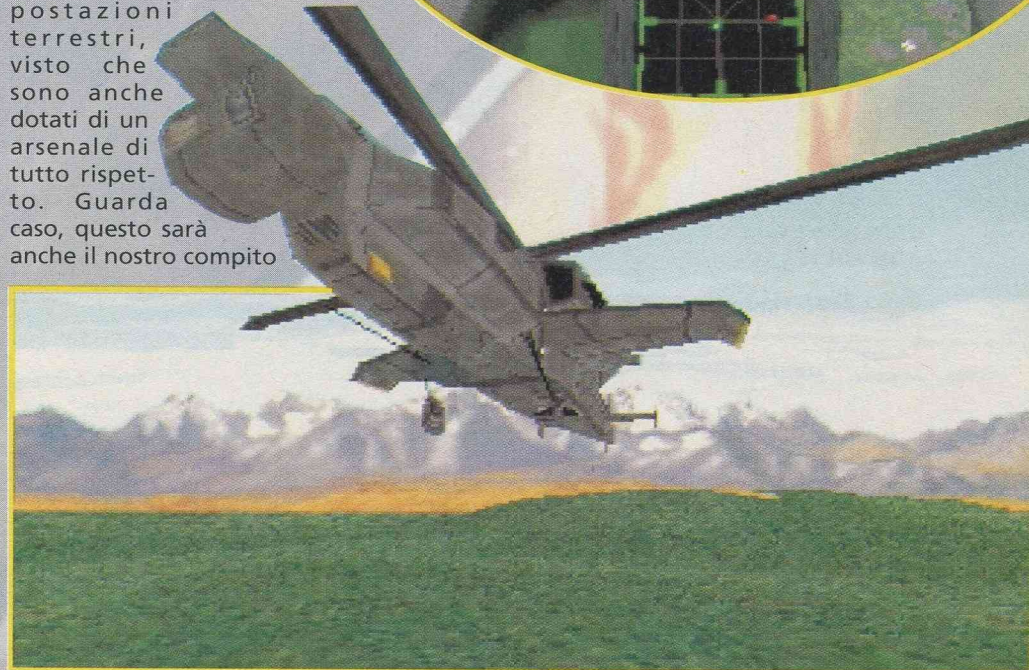
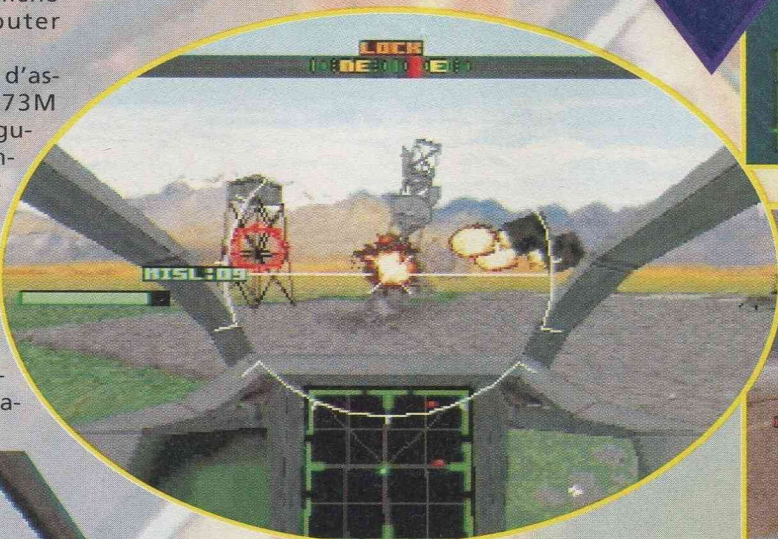
Attacco forte

Attacco veloce

Per parare

Casa: CORE DESIGN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

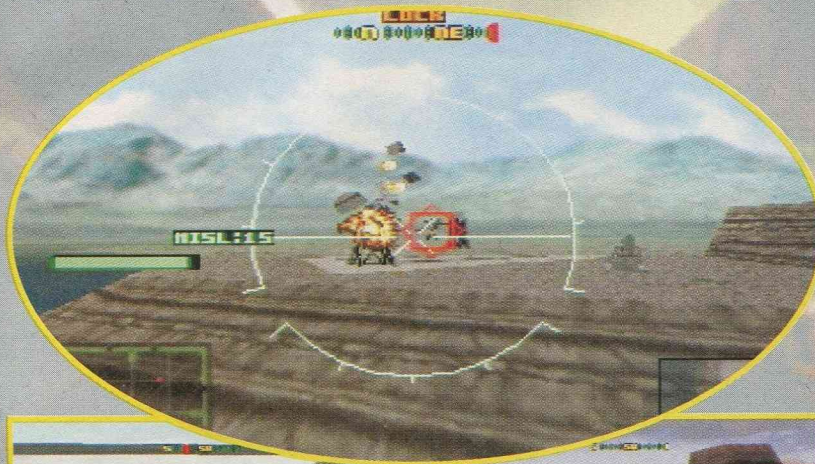
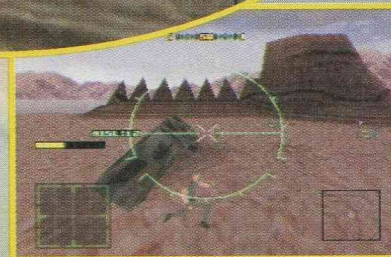
Ogni tanto escono quasi in contemporanea la versione PC e la versione PlayStation dello stesso gioco, ed è interessante notare come, a volte, ciò che si presentava come un ammasso scattoso di pixel nel primo caso si trasformi in un fluido e spettacolare gioco d'azione, una volta arrivato sul 32 bit Sony. È già successo con *Hi-Octane* della Bullfrog (per non parlare della conversione per dos-compatibili di *Wipe Out*) e succede ancora con questo *Firestorm Thunderhawk 2*, che per la sua complessità grafica richiede o una console da meno di un milione o un computer della Nato.

L'8 aprile 1998 l'elicottero d'assalto Thunderhawk AH-73M effettuerà il suo volo inaugurale, ma, grazie ai programmatori della Core, noi possiamo già provarlo in missione, e verificare le sue qualità. Gli elicotteri d'assalto dell'ultima generazione sono delle potentissime armi da guerra, grazie alla loro leggerezza e maneggevolezza possono sferrare attacchi decisivi alle postazioni terrestri, visto che sono anche dotati di un arsenale di tutto rispetto. Guarda caso, questo sarà anche il nostro compito

Nel deserto non ci sono molte cose di cui preoccuparsi, qualsiasi cosa appaia bisogna distruggerla.

In questa missione dovremo difendere una postazione alleata dall'assedio dei mezzi nemici.

L'intero Mare Cinese è infestato di pericolosi pirati.

Siamo stati abbattuti da ben due navi nemiche e da un elicottero.

Questo è un chiaro esempio del problema maggiore del gioco, una volta inquadrata un'innocua torretta non è possibile sparare alla ben più pericolosa nave.

Come si può vedere da queste due immagini, una volta distrutti i veicoli...

... escono gli uomini dell'equipaggio che tentano di mettersi in salvo.

all'interno del gioco, ovvero volare oltre le linee nemiche per mettere a ferro e fuoco gli accampamenti avversari, cogliendoli possibilmente di sorpresa e scomparendo prima che si rendano conto di ciò che è realmente successo. Una volta selezionata la campagna, tra le otto disponibili sul planisfero, il briefing illustra gli obbiettivi e la strategia della prima missione (parlando in inglese, purtroppo) e infine si accede all'hangar, dove è possibile scegliere l'armamento che rappresenterà la nostra unica speranza di salvezza. Le armi a disposizione sono ben differenziate e ognuna rappresenta l'ideale per degli specifici obbiettivi. In particolare, i più utili sono i missili a ricerca, adatti a tutti gli obbiettivi sia terrestri che aerei, grazie alla loro buona capacità detonante e alla loro facilità d'uso: basta inquadrare l'obbiettivo desiderato e fare fuoco, a tutto il resto pensa lui. A questo

IL RAGAZZO DI CAMPAGNA

All'inizio del gioco si può scegliere quale campagna affrontare tra le otto a disposizione. Ognuna è ambientata in varie zone del globo terrestre ed è composta da differenti missioni. Una volta portate a termine tutte le missioni si ritorna al planisfero dove si può scegliere di proseguire in una qualunque delle campagne rimanenti.

AMERICA CENTRALE
Dovremo assistere le truppe del Costa Rica per riconquistare la città di San Lorenzo, usurpata da uno dei soliti dittatori megalomani dell'America centrale.

STRETTO DI PANAMA
La missione consiste nel liberare lo Stretto di Panama dall'assedio, agendo sia sulle costruzioni terrestri sia sui mezzi navali, proteggendo contemporaneamente anche la flotta alleata.

SUD AMERICA-1
Dalla base situata ai confini del Venezuela bisognerà entrare nel territorio colombiano per porre fine al contrabbando di armi, radendo al suolo le basi dei cartelli della droga.

SUD AMERICA-2
Sulla Cordigliera delle Ande è stato abbattuto un aereo Stealth, mandato a recuperare degli ostaggi. La missione consiste nel salvataggio del pilota, tenuto ancora prigioniero.

EUROPA DELL'EST
Qui si va su un argomento difficile, infatti dovremo entrare nel territorio dell'ex-Jugoslavia e distogliere le truppe serbe dall'assedio alla città Zavnik. Cattivo gusto?

MEDIO ORIENTE-1
A ricordo della Guerra del Golfo, dovremo tornare sul luogo del delitto e dissuadere ancora una volta L'Iraq dal tentativo di conquista del Kuwait. Brutta cosa la guerra.

MARE CINESE SETTENTRIONALE
Si ritorna ai vecchi tempi, quando i pirati infestavano i mari. "La banda del teschio nero" continua ad attaccare navi passeggeri, uccidendo e depredando. A noi il compito di fermarli.

MEDIO ORIENTE-2
L'Iraq sembra non aver imparato proprio niente e questa volta si dirige verso Amman, capitale della Giordania. Ancora una volta dovremo correre in difesa dei più deboli. Come siamo umani.

ABBASSO LA GUERRA!

La sequenza introduttiva dimostra con grande spettacolarità e realismo, cosa vuol dire pilotare un modernissimo elicottero da guerra.

...1 ...2 ...3 e 4

Gli obbiettivi targati "PRIMARY" indicano le prime cose da distruggere.

proposito si nota immediatamente un difetto decisamente fastidioso, sia per la sollecitudine con cui si ripresenta, sia per la sua stupidità, ovvero è impossibile cambiare obbiettivo una volta che lo si è inquadrato. Questo significa che se si entra in un accampamento dove ci sono tre carrarmati e un'antenna radio, e il primo obbiettivo inquadrato è l'antenna, per prima cosa bisognerà abbattere l'innocua struttura, e poi dedicarsi ai ben più pericolosi mezzi terrestri. Tuttavia, una volta presa un po' di dimestichezza con il velivolo si può risolvere anche questo inconveniente e trarre il massimo piacere da quello che, in definitiva, si rivela un buon gioco di simulazione, adatto a chi ama gli elicotteri e la guerriglia. Anche perché proprio di guerriglia si tratta, visto che di strategia vera e propria ne serve poca, visto che una volta individuati gli obbiettivi ci si limita a recarsi sul posto, fare fuoco e scappare.
Ma anche questo può essere divertente, specialmente se è supportato da una buona grafica e da una gran varietà di missioni.

• *Trust*

Questo è un convoglio delle Nazioni Uniti da scortare in zona nemica.

THUNDERHAWK 2

A livello grafico si notano più spunti interessanti. Innanzitutto il paesaggio è molto dettagliato, tutte le forme poligonali che costituiscono il fondale sono rivestite da varie texture decisamente ricercate e ben amalgamate tra loro. La vera meraviglia, comunque, sono i vari oggetti che riempiono lo scenario, tutti animati alla perfezione e rivestiti altrettanto bene. Unico difetto, la decisione di peggiorare la qualità grafica della zona dello schermo in secondo piano, in modo da velocizzare l'azione di gioco. Questo dà luogo a dei fastidiosi effetti di "costruzione" che talvolta traggono in inganno. Per il resto, comunque, l'impatto visivo si mantiene ad alti livelli e, di conseguenza, ne trae giovamento anche la giocabilità, che può già contare su un perfetto controllo delle armi e del velivolo. Insomma, *Firestorm Thunderhawk 2* è sicuramente il miglior titolo del suo genere, e se mai uscirà un terzo episodio, riveduto e corretto, siamo sicuri che potrà sicuramente raggiungere il Power Game.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Il maggiore difetto del sistema di controllo è l'impossibilità di cambiare velocemente l'obbiettivo selezionato

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La grafica è veloce é curata nei minimi dettagli ma sfrutta un discutibile sistema di aggiornamento

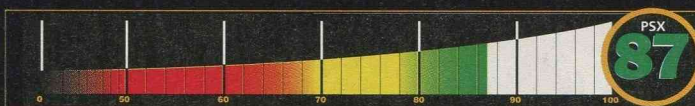
SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Il buon numero di missioni e i tre livelli di difficoltà presentano una buona sfida

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Benché rappresenti un aspetto marginale è gradevole e azzeccato

0 50 60 70 80 90 100

PSX 87

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare visuale

Per "sterzare"

Per salire di quota

Per dirigere l'elicottero

Per cambiare arma

Per fare fuoco

Per scendere di quota

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

Quando le immagini si deformano indicano l'inizio di qualche flashback.

La versione "da tavolo" del Black Diamond, Eric dovrà affrontare ben altro.

In questo momento siamo nel corpo di Eric, il vero protagonista.

Psychic DETECTIVE

Dopo aver visto molte delle più recenti produzioni, le parole "film interattivo" hanno quasi guadagnato una accezione piuttosto negativa. Per quanto la grafica del titolo generalmente sia sconvolgente, il giocatore non riesce a "interagire" più di tanto, limitandosi a seguire un percorso preordinato, che richiede la risoluzione di determinati enigmi. Questo ultimo titolo della Electronics Arts per 3DO può apparire come un tentativo, riuscito, di discostarsi da questa tendenza, con la realizzazione di un prodotto nuovo e, in un certo senso, diverso. In *Psychic Detective*, non si incontra alcun tipo di enigma e non si deve raccogliere alcun tipo di oggetto, semplicemente bisogna osservare le immagini che scorrono sullo schermo, interagendo con esse tramite una serie di scelte piuttosto particolari (un po' come accadeva nei famosi Libri Game, di moda qualche anno fa). Il protagonista, Eric Fox, è uno psicometrista (un individuo dotato di poteri ESP, che gli permettono di "sentire" eventi passati, toccando un qualsiasi oggetto), che si guadagna da vivere esibendosi in uno spettacolino di magia. Un giorno, però, la misteriosa Laina Pozok viene da lui per assumerlo, al fine di scoprire il motivo del suicidio di suo padre. Da quel momento, comincerà per Eric una indagine che lo porterà a contatto con figure molto particolari: sorelle psicolabili, ricettatori e seducenti assassine, fino ad arrivare al malefico Max, un uomo dotato di poteri psichici. Questa misteriosa indagine si svolgerà, però, in maniera del tutto anomala. Laina insegnerà a

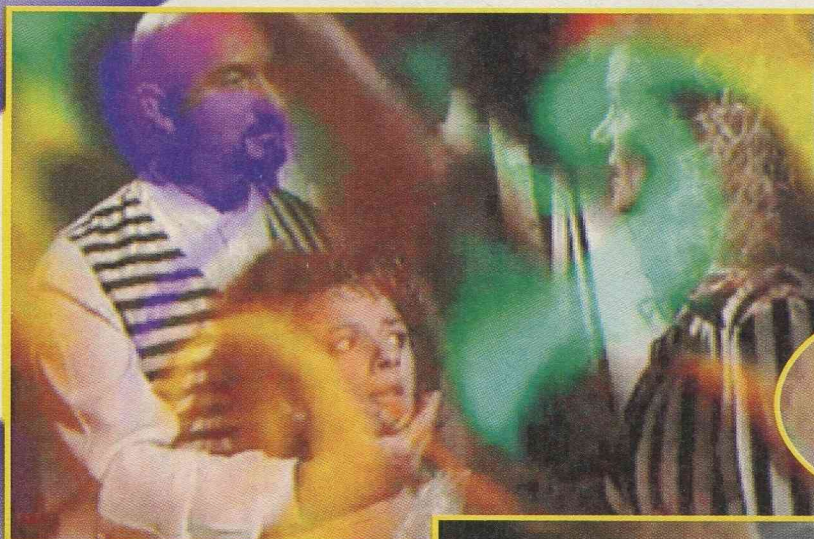
A ME GLI OCCHI!

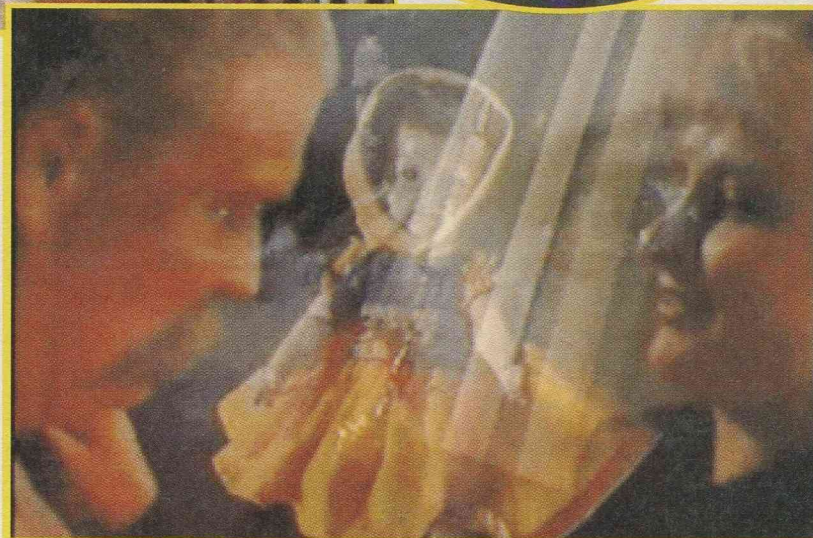
Una delle caratteristiche più accattivanti di Psychic Detective, si trova nella possibilità di osservare una stessa scena da diversi punti di vista. Questo fatto aiuta moltissimo il giocatore abile, perché lo porta a cogliere particolari che gli sarebbero altrimenti celati. Uno sguardo enigmatico, un atteggiamento strano, sono tutte cose che potrebbero aiutare a risolvere l'enigma. Qui potete vedere il chiaro esempio di che cosa si intenda per "diversi punti di vista". La prima immagine illustra, infatti, la scena dagli occhi del protagonista Eric (che sta spiando dalla finestra), mentre le altre due sono le visioni delle due persone all'interno della stanza.

Il confronto finale si risolve con una partita "psichica" a Black Diamond.

Eric a "trasferirsi" nelle menti delle altre persone (in contatto visivo con lui) e a vedere attraverso i loro occhi, per scoprire cose che, altrimenti, sarebbero impossibili da rivelare. Tra gli altri poteri di Eric, come già detto, è presente anche la psicometria: non appena sarà disponibile un oggetto, Eric potrà toccarlo e percepire emozioni ed eventi a esso legati. Tutto questo, in termini di gioco, si risolve in una serie di filmati in FMV, in cui è possibile interagire in tempo reale, tramite delle icone poste ai lati dello schermo. Non appena compare sulla destra l'immagine di un volto, è possibile "entrare" nel personaggio e vedere attraverso i suoi occhi, oppure è possibile che si rendano disponibili icone di oggetti e di azioni, che Eric potrà intraprendere. Il reale vantaggio di tutto ciò risiede nel fatto che la scelta delle icone condiziona realmente la trama e, a parte una serie di eventi "fissi", porta alla visione di diversi filmati. Insomma, una volta tanto la parola "interattivo" non è stata usata a sproposito e, se amate i gialli misteriosi con elementi paranormali, *Psychic Detective* potrebbe essere un titolo che fa per voi. Attenzione però, riuscire a capire cosa sta dietro al gioco "Black Diamond" e agli "Psychic Collector", sarà tutt'altro che facile e potrà riservare più di una sorpresa.

• Air

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

L'effetto grafico indica l'uso di uno Psychic Collector da parte di Eric.

Dagli occhi di Monica osserviamo lo svolgimento della trama.

PSYCHIC DETECTIVE

Psychic Detective rappresenta un tipo di prodotto molto particolare, capace di coinvolgere il giocatore ad alti livelli. La sua struttura sempre varia, e i cambiamenti che subisce la trama in relazione alle scelte del giocatore, fanno in modo che si sia invogliati a godersi il film più e più volte, per scoprire sempre qualcosa di nuovo (non ci è mai capitato di fare una partita e non trovare qualche nuovo indizio). Prima di riuscire a capire il meccanismo e vincere la sfida finale, passerà veramente tanto tempo e, anche quando si concluderà positivamente il gioco, esistono la bellezza di dodici finali diversi, che corrispondono a diversi "livelli" di vittoria o sconfitta. Insomma, se conoscete bene l'inglese (assolutamente necessario data la mancanza di sottotitoli) e avete uno spiccato spirito deduttivo, *Psychic Detective* potrebbe essere un titolo interessante, dal momento che, una volta tanto, "interattivo" lo è davvero.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

3DO

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

È facilissimo, e allo stesso tempo molto divertente, passare da una sequenza all'altra

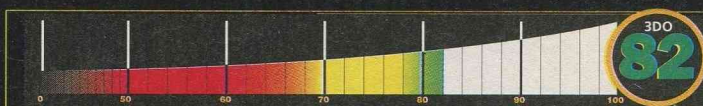
GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

I filmati sono fluidissimi e i cambiamenti in tempo reale non creano rallentamenti di nessun tipo. Mitici gli effetti ottici con colori e distorsioni

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Riuscire a raggiungere la fine "perfetta" è un'impresa davvero ardua, ma resta sempre il dubbio della ripetitività di certe scene

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

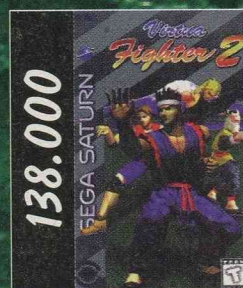
Il parlato digitalizzato è perfetto e le poche musiche presenti riescono a creare la giusta atmosfera

SOTTO CONTROLLO

ATLANTIDE

SATURN

CONSOLE EURO/GIOCO	899.000
CONSOLE USA/GIOCO	899.000
ACTION REPLAY NEW	149.000
JOYPAD SEGA	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ECLIPSE	119.000
JOYSTICK MISSION STICK	169.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	139.000
UNIVERSAL ADAPTOR	69.000
VOLANTE	179.000

AMOK	NOVITA'
ASTAL	128.000
BREAK THRU	98.000
BUG!	98.000
COLLEGE SLAM BASKET	NOVITA'
CYBER SPEEDWAY	118.000
CYBERIA	NOVITA'
DARIUS	138.000
DARK LEGEND	128.000
DAYTONA USA	128.000
DEADALUS	118.000
DIGITAL PINBALL	128.000
F1 LIVE INFORMATION	148.000
GALACTIC ATTACK	118.000
GALAXY FIGHT	148.000
GEX	128.000
GHEN WAR	138.000
GOLDEN AXE THE DUEL	118.000
GUARDIAN HERO	NOVITA'
HIGH VELOCITY	128.000
HI-OCTANE	128.000
HOKUTO-NO-KEN	148.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	118.000
LUNAR	NOVITA'
MANSION OF HIDDEN SOULS	118.000
MINNESOTA FATS POOL	128.000
MORTAL KOMBAT 2	118.000
MYST	118.000
MYSTERIA (RIGLORD)	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	108.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	118.000
PANZER DRAGOON	138.000
PEEBLE BEACH GOLF	118.000
POWERFUL BASEBALL	118.000
PRETTY FIGHTER-X	138.000
QUARTERBACK ATTACK	128.000
RACE DRIVIN'	118.000
RAYMAN	128.000
REVOLUTION X	128.000
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROMANCE 4 OF 3 KINGDOMS	138.000
SCORCHER	NOVITA'
SHANGHAI	128.000
SHIN SHINOBI DEN	118.000
SKELETON WARRIORS	NOVITA'
SPOT GOES HOLLYWOOD	NOVITA'
STEAM GEAR MASH	118.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
THEME PARK	128.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN S	148.000
TRUE PINBALL	NOVITA'
VAMPIRE HUNTER	NOVITA'
VICTORY BOXING	128.000
VIRTUA COP/PISTOLA	168.000
VIRTUA RACING	128.000
VIRTUAL STRIKER	NOVITA'
VIRTUAL OPEN TENNIS	128.000
WING ARMS	118.000
WORLD CUP GOLF	118.000
WORLD SERIES BASEBALL	118.000
WORMS	118.000
X-MEN	128.000

OFFERTE

MEGADRIVE
SUPER-NES

OFFERTE

GAME GEAR
GAMEBOY

PLAYSTATION

CONSOLE EURO/1 JOY	749.000
CONSOLE USA/1 JOY	799.000
JOYPAD SONY	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ARCADE	149.000
JOYSTICK HORI FIGHTING	119.000
MOUSE	69.000

ACTUA GOLF	NOVITA'
ACTUA SOCCER	NOVITA'
AGILE WARRIOR F-111	128.000
ALIEN TRILOGY	118.000
ASSAULT RIGS	108.000
CRITICOM	128.000
CYBERSPEED	128.000
CYBERIA	NOVITA'
DEFCON 5	128.000
DESCENT	NOVITA'
DESTRUCTION DERBY	128.000
DISCWORLD	118.000
DOOM	118.000
EXTREME SPORTS	118.000
FIFA 96	128.000
GALACTIC ATTACK	128.000
GOAL STORM	118.000
HI-OCTANE	128.000
INT'L CH'SHIP SOCCER	128.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	128.000
LOADED	128.000
LONE SOLDIER	128.000
MADDEN 96	138.000
MICKEY MANIA	NOVITA'
MORTAL KOMBAT 3	128.000
NBA JAM TOURNAMENT	108.000
NBA IN THE ZONE	118.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NHL FACE OFF	128.000
NOVASTORM	108.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	108.000
PARODIUS	118.000
PGA TOUR GOLF	128.000
PHILOSOMA	118.000
POWER SERVE 3D TENNIS	128.000
PRIMAL RAGE	128.000
RAIDEN PROJECT	118.000
RAPID RELOAD	108.000
RAYMAN	118.000
REVOLUTION X	128.000
RIDGE RACER	118.000
RIDGE RACER REVOLUTION	NOVITA'
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROAD RASH ARCADE	128.000
SHELL SHOCK	128.000
SHOCKWAVE ASSAULT	128.000
SPACE GRIFFON	128.000
STARBLADE ALPHA	118.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
TEKKEN	128.000
TEKKEN 2	NOVITA'
THEME PARK	128.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN	118.000
TOSHINDEN 2	NOVITA'
TOTAL ECLIPSE TURBO	108.000
TOTAL NBA	NOVITA'
TRUE PINBALL	128.000
TWISTED METAL	118.000
VIEWPOINT	128.000
WARHAWK	118.000
WIPEOUT	118.000
WORLD CUP GOLF	118.000
WORMS	128.000
X-COM	108.000
ZERO DIVIDE	128.000
ZOOP	108.000

IMPORTAZIONE DIRETTA
GIOCHI JAPAN - USA

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE BASTA TELEFONARE AL 0362/23.81.48

VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

Casa: HUDSON SOFT
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Chinque possieda la cartuccia Super Game Boy potrà ammirare l'introduzione di *Bomberman GB* in una versione decisamente originale: la cornice dello schermo, il cui design è stato ottimizzato dai programmatori per l'uso del Super GB, rappresenta una sala cinematografica ricolma di pubblico (gli spettatori, ovviamente, sono tanti piccoli bombaroli...). Sullo schermo si svolge la storia che fa da sfondo alle vicende del gioco: un Bomberman in versione Indiana Jones ha scoperto il leggendario Anello dei Desideri, ma proprio nell'istante in cui sta per impossessarsene, una voragine si apre sotto i suoi piedi e lo inghiotte facendolo sprofondare nelle viscere della terra. La via per tornare "a riveder le stelle" passa per quarantotto diversi livelli a metà strada fra il gioco d'azione e il puzzle-game. Il nocciolo della questione, come i numerosissimi aficionados di questa serie ben sanno, sta nel depositare una serie di bombe a deflagrazione ritardata: i livelli di gioco hanno una pianta tipicamente labirintica e sono popolati da una variegata fauna di nemici, che devono essere doverosamente spazzati via a forza di tritolo.

Ogni bomba produce, esplodendo, una fiammata a forma di croce (la cui gittata può aumentare raccogliendo dei bonus) che libera il campo da eventuali ostacoli e abbrustolisce i nemici: bisogna sincronizzare il momento in cui si depositano gli ordigni con i pattern di movimento dei nemici, perché la portata distruttiva delle bombe può facilmente ritorcersi contro il piccolo dinamitardo. Per conquistare l'uscita dei livelli, però, non basta soltanto affidarsi a un grezzo istinto di distruzione: la diabolica disposizione degli ostacoli e la presenza di oggetti particolari come pulsanti e bonus di potenziamento obbligano infatti a mettere in campo la propria materia grigia. Nel contempo, comunque, non si può indulgere in ritmi di gioco troppo lenti e meditativi: c'è quasi sempre un inesorabile countdown che obbliga a prendere decisioni rapide ed efficaci. Ogni sei livelli, poi, tanto per aumentare il tasso di adrenalina, ci si trova faccia a faccia con un bizzarro guardiano finale che richiede un mix di abilità arcade e strategiche: nel complesso il livello di difficoltà non è eccessivamente impegnativo, ma in questi cruciali "vis-à-vis" la faccenda si complica alquanto e il senso di sfida ne esce rigenerato.

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

Con il Super Game Boy il gusto ci guadagna! Provare per credere.

Il raggio d'azione delle bombe si può aumentare con l'apposito bonus.

Il cinema affollato da Bomberman fa da contorno al gioco per SuperGB.

BOMBERMAN

Ciò che ha fatto di *Bomberman* un titolo di culto presso l'utenza Super Nes è principalmente la possibilità di giocare in quattro con l'ausilio di un Multitap. Ovviamente questa opzione non è disponibile su GB (o meglio, è disponibile solo nella modalità Super GB, ma a quel punto tanto vale giocare direttamente su Super Nes), e non si può dire che le partite "in solitaria" abbiano la stessa esilarante dinamica di quelle a quattro. Ciò nonostante *Bomberman* realizza un azzeccatissimo connubio fra i meccanismi cerebrali di un puzzle-game e la frenesia di un arcade e la sua struttura di gioco è perfettamente godibile anche giocando da soli. I livelli sono sufficientemente numerosi e vari (48 in tutto, articolati in 8 mondi), mentre la scelta fra due diversi obiettivi all'inizio di ogni stage garantisce la possibilità teorica di giocarli due volte senza incappare in ripetizioni. Ma il fascino di questo titolo non si descrive attraverso le caratteristiche tecniche. *Bomberman* ha una personalità molto spiccata: o si rimane indifferenti, o si resta rapiti dall'immediatezza di gioco.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ 9/10

Bisogna saper "vedere" in anticipo quali reazioni a catena saranno innescate dallo scoppio delle bombe, senza scordarsi di scappare al momento giusto

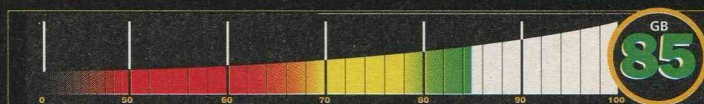
GRAFICA 8/10

È un titolo che si regge quasi unicamente sull'intrigante struttura di gioco. La grafica è un puro accessorio che, per quanto elementare, sa essere divertente e funzionale

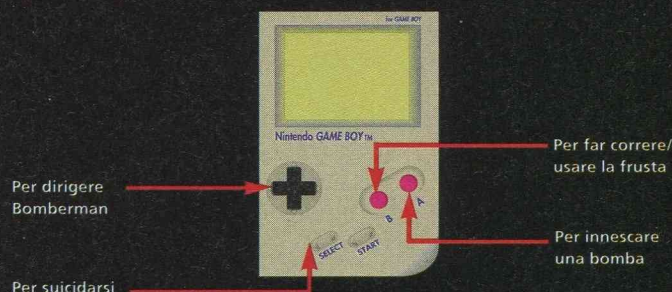
SFIDA 7/10

Completare i livelli non è impresa difficile, la varietà delle situazioni è la possibilità di scegliere di volta in volta fra due diversi obiettivi finali

SONORO 7/10

Le partite sono accompagnate da una serie (non molto varia, per la verità) di musichette bizzarre e tipicamente giapponesi, certamente adeguate allo spirito del gioco

0 50 60 70 80 90 100

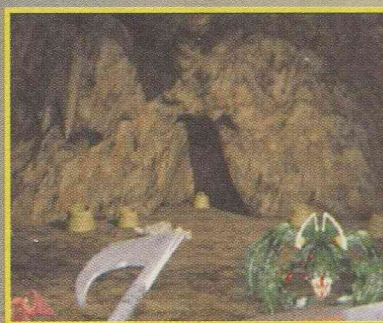
GB 85

SOTTO CONTROLLO

Casa: MINDSCAPE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Dragon

Uno dei filoni più utilizzati dalla narrativa fantasy (e, di conseguenza, anche dal cinema di questo genere) pone al centro delle sue trame un "eroe per caso". Il classico contadino, che si scopre essere discendente di un famoso re, o un timido locandiere, a cui vengono affidate le sorti di un intero mondo, sono solo due degli esempi più comuni di questa tendenza. Era prevedibile, quindi, che, prima o poi, la stessa consuetudine avrebbe raggiunto anche il mondo dei videogiochi. *Dragon Lore*, ultimo prodotto della Mindscape per 3DO, vede protagonista un giovane contadino, appunto, a cui viene rivelata la vera identità di suo padre. Diciotto anni prima, in un mondo dall'imprecisata collocazione spaziale e temporale, il neonato Werner (il nome del giovane protagonista) era stato tempestivamente affidato alle cure di un corpulento paesano, per salvarlo da una sicura morte. Il padre del giovane apparteneva, infatti, alla ristretta cerchia dei "Dragon Knight", che avevano il compito di mantenere la pace e la giustizia, e tra questi era il più amato e rispettato. Per questo motivo un cavaliere deviato, con il proposito di far trionfare le forze del male, si recò al suo castello per uccidere lui e suo figlio appena nato, riuscendo solo nel primo intento. Al compimento della maggiore età, Werner viene però messo al corrente del suo retaggio e decide di partire in una lunga avventura per vendicare suo padre e diventare, a sua volta, Dragon Knight. Inutile dire che il nostro compito sarà quello di vestire i panni del giovane, guidandolo nel suo pericoloso viaggio. Per diventare cavaliere e cavalcare il potende Drago del fuoco, Werner dovrà, infatti, dimostrare il suo valore, recuperando un rubino appartenuto a suo padre, che si trova custodito nel castello della sua famiglia. Solo compiendo questa impresa, seguendo la strada della saggezza o quella della

Durante il gioco il nostro eroe dovrà affrontare numerose creature ostili, naturalmente dovrà averne ragione con la forza bruta.

La visuale in prima persona rende l'esperienza molto coinvolgente.

Sono disponibili diversi tipi di armi che si possono trovare durante il gioco.

LA NASCITA DI UN MITO

La lunga introduzione di *Dragon Lore* ci porta agli albori della storia, quando il cavaliere traditore arrivò al castello per uccidere il padre di Werner.

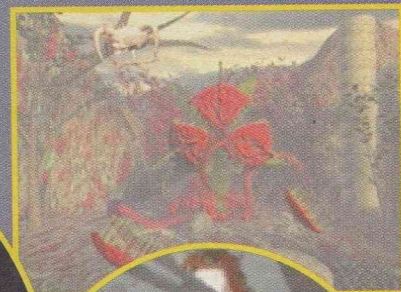
...1

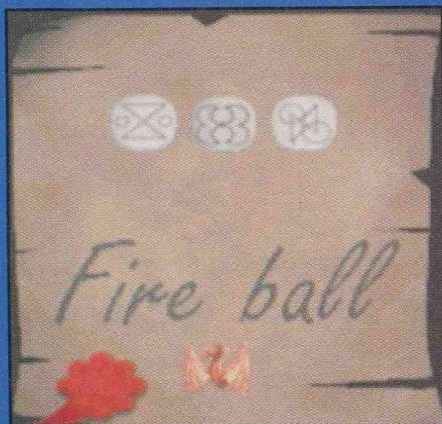
...2

... 3

e 4

Lore

Le case spuntano proprio come funghi, nel mondo di *Dragon Lore*.

MAGIE DA COMPRENDERE

Uno dei problemi più stupidi, che è necessario superare dopo aver mosso i primi passi in *Dragon Lore*, risiede nell'uso delle magie. Infatti, una volta trovato il libro degli incantesimi, è possibile accedere alle rune che compongono le magie (le combinazioni sono di tre simboli diversi). Per venire a conoscenza di queste combinazioni, dovrete però trovare le pergamene degli incantesimi, su cui sono scritte le corrette sequenze di simboli. Il problema sta nel fatto che, per leggere le pergamene, dovrete precedentemente posizionarle sul libro. La cosa non è di per sé molto contorta, ma NON è scritta sul manuale.

forza, si mostrerà degno di essere sottoposto al giudizio dei dodici Dragon Knight e di ottenere giustizia per il destino di suo padre. A complicare il suo viaggio troverà non solo creature ostili (rappresentate sia da mostri fantastici, che dagli stessi sgherri del malvagio Diakonov, il cavaliere traditore), ma anche una complicata serie di enigmi, per la cui risoluzione dovrà necessariamente esplorare ogni locazione e interagire con qualunque persona si dimostri amichevole. *Dragon Lore* non si presenta dunque come un classico GdR "picchia i nemici, schiaccia i bottoni e raccogli le chiavi", ma miscela elementi di quel genere con altri tratti dalle avventure. Al di là dell'uso del movimento a schermate fisse (un po' datato ma comprensibile dato l'alto dettaglio grafico), questo titolo può offrire davvero molto, ma necessita comunque di una buona dose di pazienza e intuitività.

• *Air*

DRAGON LORE

Se per le console uscissero più giochi di questo genere, probabilmente *Dragon Lore* non riuscirebbe a ritagliarsi un grande spazio nel panorama videoludico. Dal momento che le avventure non abbondano, questo titolo della Cryo può rappresentare un buon acquisto per gli appassionati. Non fraintendeteci, non vogliamo dire che *Dragon Lore* sia bello solo perché non c'è concorrenza, dalla sua parte può infatti contare su una grafica piuttosto accattivante e una trama altamente coinvolgente. Il problema è che di fronte alle nuove avventure in 3D (non per 3DO purtroppo), oppure a certe produzioni tipo The D, il sistema di gioco a schermate fisse, per quanto graficamente pregevoli, appare un po' superato. Chiunque sia un appassionato del genere può comunque trovare in *Dragon Lore* la giusta dose di divertimento e di arrovellamento di meningi, per il puro gusto, naturalmente, di calarsi nei panni di un leggendario "Dragon Knight".

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Il sistema di comando è piuttosto intuitivo, ma i caricamenti, seppur brevi, tra le schermate fisse la penalizzano un po'

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Davvero impressionante nella sua totalità, soprattutto durante le sequenze di intermezzo

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Gli enigmi non sono particolarmente difficili, ma a volte può capitare di bloccarsi per un nonnulla

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Si poteva fare decisamente di meglio: buono il parlato ma le "musiche" nelle varie locazioni sono piuttosto scadenti

0 50 60 70 80 90 100

3DO **80**

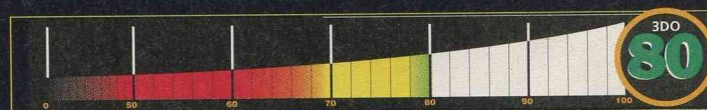
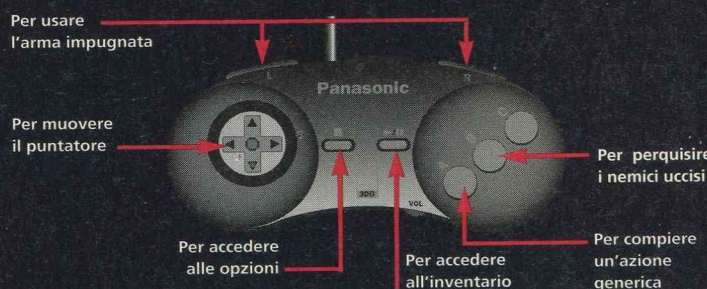
SOTTO CONTROLLO

Per usare l'arma impugnata

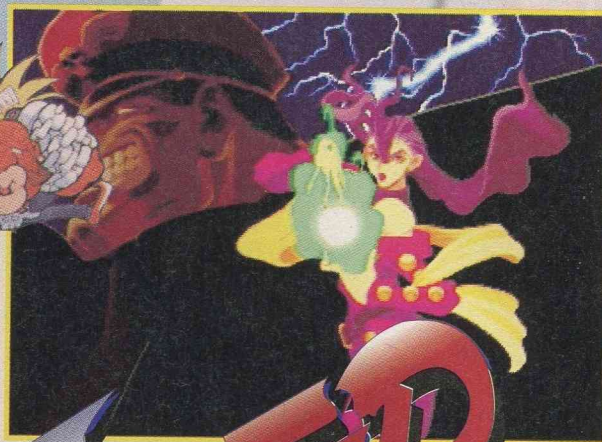
Per muovere il puntatore

Per perquisire i nemici uccisi

Per compiere un'azione generica

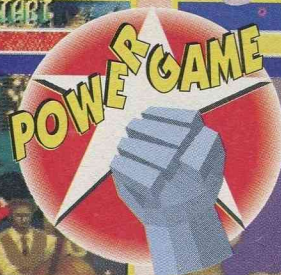
Per accedere alle opzioni

Per accedere all'inventario

Casa:	CAPCOM
N°Giocatori:	1/2
Continua?:	SÌ
Livelli di difficoltà:	8

STREET FIGHTER ZERO

Nell'ormai interminabile attesa di *Vampire Hunter*, tutti gli utenti Saturn ora hanno un nuovo titolo bidimensionale con cui dilettarsi. Dopo l'uscita di *X-Men: Children of the Atom*, la Capcom ripropone, sugli schermi del 32-bit di casa Sega, uno dei suoi più recenti picchiaduro, appartenente alla mitica saga di *Street Fighter*. Questo *Zero* (occidentalizzato in *Alpha*) non è però, come tutti si potevano aspettare, un seguito della versione Super Turbo, ma un "episodio" che si colloca temporalmente dopo gli eventi del primo capitolo e prima di quelli di *SF2*. Per questo motivo, tutti i personaggi del gioco "sopravvissuti" (Ryu, Ken, Chun Li e Sagat) appaiono notevolmente ringiovaniti, pur essendo tuttavia dotati di un repertorio di mosse maggiore rispetto agli altri titoli della serie. Oltre ai quattro già citati, sono presenti altri sei personaggi, alcuni totalmente nuovi (Rose e Nash), mentre altri già apparsi in altri prodotti Capcom (Guy e Sodom

Nash è l'esatta copia di Guile, stesse mosse e stesso atteggiamento.

La super bolla di yu è in grado di infliggere fino a 6 Hit Combo.

Lo stile con cui sono stati disegnati i personaggi richiama la scelta fatta per la creazione dei personaggi dell'anime.

POWER GAME

Per questa edizione, Chun-Li abbandona il suo vestitino blu per indossare una comoda tutina.

NEMICI PER LA PELLE

Volendo dare una ulteriore ventata di novità, alla Capcom hanno pensato bene di introdurre un particolare curioso. Al posto di creare un solo avversario finale, ogni personaggio incontrerà come ultimo combattente il suo nemico "giurato", secondo la storia della saga. Per fare qualche esempio, Ryu incontrerà Sagat, che, dopo essere stato ferito nel primo episodio, è ansioso di vendicarsi; oppure Chun Li avrà a che fare con Vega (M. Bison), responsabile della morte di suo padre. Tutti i finali funzionano poi da "missing link" tra il primo Street Fighter e il secondo episodio, raccontando, per esempio, la morte di Nash (Charlie) per opera di Vega (M. Bison).

da *Final Fight*, Adon e Birdie dal primo *SF*). Naturalmente, questo nuovo picchiaduro comprende tutte le caratteristiche che apparivano già nei precedenti episodi della serie, come le combo, le super mosse, il salvataggio dalle prese, ecc..., ma in più aggiunge delle novità interessanti. La barra dell'energia spirituale, infatti, è ora divisa in tre diversi livelli, che indicano la potenza a cui è possibile eseguire la super combo (queste mosse sono, inoltre, passate a due per personaggio), ed è stato aggiunto un movimento comune a tutti i personaggi, lo Zero-Counter. Si tratta praticamente di un contrattacco, che permette di infliggere un colpo "gratuito" all'avversario, dopo aver parato una sua mossa; per eseguirlo sono però necessari non solo un ottimo tempismo, ma anche un livello di energia spirituale. Tutto questo, oltre all'aggiunta di tre personaggi segreti (M. Bison, Akuma e Dan) e della mitica "Dramatic Battle", in cui Ryu e Ken combattono in coppia contro M. Bison, è tutto quello che troverete di nuovo in *Street Fighter Zero*, fatta eccezione naturalmente per i cambiamenti nel repertorio di mosse speciali dei personaggi. Dal punto di vista tecnico, la conversione è assolutamente perfetta (così come è accaduto per la versione PSX): i personaggi, realizzati in stile fumettoso alla *Dark Stalker*, sono molto belli e si stagliano piuttosto chiaramente sui pessimi fondali. Ottimi sono anche gli effetti sonori che, oltre al classico repertorio di voci differenziate, possono contare su due tipi di musica, uno originale e uno completamente remixato. L'unica reale differenza che si può notare tra le versioni PlayStation e Saturn (ripeto, assolutamente identiche sotto gli aspetti di grafica, sonoro e giocabilità) è un tempo minore di accesso al disco, in favore della console di casa Sega.

• Air

Si ringrazia You Too (TO)

Inserendo la giusta sequenza si possono scegliere Akuma, Dan e Bison.

Quando l'esecuzione di una Super Mossa porta all'uccisione dell'avversario, sullo schermo appare un enorme flash, così come accadeva in *Super SFII Turbo*.

Sodom e Guy provengono direttamente dal bellissimo *Final Fight*.

La "bolla" di Ken è stata respinta dalla misteriosa Rose.

STREET FIGHTER ZERO

Volendo fare un confronto diretto tra questo *SFZ* e *X-Men: Children of the Atom*, il primo ne esce (a sorpresa?) sconfitto, anche se di stretta misura. Il motivo risiede sia nell'aspetto grafico, sia in quello della giocabilità. Le caratteristiche dei dieci personaggi di *X-Men* permettono infatti una maggiore varietà, a vantaggio della giocabilità. In effetti, dei lottatori di *SFZ*, almeno quattro sono noiosi da usare e con (relativamente) pochi attacchi nel loro repertorio. Attenzione però, questo non vuol dire che questo titolo sia da scartare in partenza: il divertimento, la tecnica, la giocabilità di *SFZ* rimangono sempre agli altissimi livelli standard a cui la Capcom ci ha abituato. Semplicemente, è molto più probabile che vi stanchiate prima di questo *SFZ* rispetto a *X-Men*. È naturale, però, che se siete amanti della saga, o sfegatati del genere, non dovete lasciarvi sfuggire questa ennesima razione di botte elettroniche, data da chi, di picchiaduro, se ne intende veramente.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tutti dovrebbero imparare dalla Capcom a realizzare un picchiaduro, ho reso l'idea?

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I personaggi fumettosi funzionano bene. Peccato per i fondali che sembrano arrivare dalla versione originale di *Final Fight*

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non molto difficile, se utilizzerete "i più forti", ma finirlo al massimo livello con tutti i personaggi vi farà sudare sangue

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Potrete scegliere tra le musiche originali e quelle remixate, entrambe molto belle. Notevoli, come al solito, anche gli effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

ASTROCOMPUTER

LA LEGGENDA CONTINUA CON... TEKKEN II

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD	L. 199.900
MEGA DRIVE II + 2 PAD + FIFA '96	L. 279.000
MEGA DRIVE II + 2 PAD + SONIC KNUKLES	L. 269.000
GAME GEAR + GIOCO	L. 209.000
GAME BOY + TETRIS	L. 125.000
SONY PSX (JAPAN) + GIOCO + SCART	TELEFONARE
SONY PSX (EUROPEA) + DEMO	L. 670.000
SONY PSX (USA) + GIOCO +2 DEMO	L. 839.000
SEGA SATURN (JAPAN) + 1 GIOCO	L. 849.000
+ 2 GIOCHI	L. 890.000
SEGA SATURN (EURO) + DAYTONA + PAD	L. 950.000
SEGA SATURN (USA)	TELEFONARE
NEO GEO CD + 10 GIOCHI	L. 799.000
IN ARRIVO... NEO GEOCDZ	TELEFONARE

ACCESSORI

COPPIA JOYPAD INFRAROSSI + CENTRALINA PER SEGA SATURN E SONY PSX
L. 99.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX
L. 39.000

ADATTATORE SEGA SATURN
L. 55.000

DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX TELEFONARE

VIRTUA GUN PER SEGA SATURN
L. 99.000

VOLANTE
L. 159.000

GAME GEAR

POPILS	49.000
STREET OF RAGE 2	49.000
ROBOCOP	49.000
DRACULA	49.000
JUDGE DREDD	49.000
GP RAIDER	49.000
RISTAR	49.000
SPEEDTRAP	49.000
S. MONACO GP	49.000
G. LOC	49.000
ASTERIX	49.000
NBA ACTION	49.000
MADDEN '95	49.000
WINTER OLYMPIC	49.000
AX BATTLER	49.000
DESERT STRIKE	49.000
ACCESSORI	
BATTERY PACK	TELEF.
ADATTATORE AUTO	TELEF.

GAME BOY

KILLER INSTINCT	45.000
MORTAL KOMBAT III	49.000
STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
THE FLINSTONES II	35.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
ANIMANIACS	35.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FLIP PULL	35.000
FRANKENSTEIN	35.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
ROBIN HOOD	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000
ROBOCOP 2	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
NIGEL MANSELL'S RACING	35.000
F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT.	35.000

MEGA DRIVE

FIFA 96	99.000
MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGER THE MOVIE	119.000
EARTH WORTM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
PIT SAMPRAS 96	109.000
EXO SQAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
MAXIMUM CARNAGE	83.000
VOLVERINE	70.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
STREET RACE	90.000
NHL 95	85.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ROLLING THUNDER III	75.000
SHINOBI	75.000
ACCESSORI	
MEGA PAD 6 TASTI	25.000

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
90 MINUTES	TELEF.
CIRCUIT USA	TELEF.
DEEP SPACE 9	TELEF.
MISSIONE IMPOSSIBLE	TELEF.
KILLER INSTINCT	125.000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
THEME PARK	119.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
GIVE 'N GO NBA	129.000
CIRCUS MYSTERY	109.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	125.000
LOST VIKINGS 2	129.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
SPEEDY GONZALES	110.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
R-TYPE 3	65.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89.000
D. BALLAZ 3	99.000
D. BALLAZ 2	99.000
YUYU HAKUSHO THE FINAL	99.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129.000
NBA JAM 96	TELEF.
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF.

PSX JAPAN

VAMPIRE	TELEF.
BIO HAZARD	TELEF.
HORNED HALL (con pistola)	TELEF.
POLICENAUT	TELEF.
STALFEDER	TELEF.
NAMCO MUSEUM VOL. 2	TELEF.
KILEAK THE BLOOD 2	TELEF.
S.FIGHTER ZERO	TELEF.
TOSHINDEN 2	TELEF.
RIDGE RACER REVOLUTION	159.000
DARK STALKER	TELEF.
TWO TENKAKU	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	TELEF.
S.STREET FIGHTER MOVIE	119.000
PRIME GOAL EX	150.000
METAL JACKET	119.000
D. BALLAZ	119.000
HYPER FORMATION SOCCER	150.000
PHILOSOMA	150.000
HERNIE HOPPERHEAD	129.000
CYBER WAR	130.000
POP TWIN BEE YAO	129.000
CYBER SLEED	119.000
V. TENNIS	150.000
TEKKEN	150.000
KING OF BOOWLING	150.000
W. ELEVEN	150.000
TEKKEN II	TELEF.
ACTIVA SOCCER	TELEF.
ON SIDE - CALCIO	TELEF.
LONE SOLDIER	TELEF.
ASSAULT RIGS	TELEF.
KING ON SPIRITS	TELEF.
CRAZY IVAN	TELEF.
FIFA SOCCER 96	125.000

PSX EUROPEA

DEFCON 5	NEW	TELEF.
ALIEN TRILOGY	NEW	TELEF.
VIEWPOINT	NEW	TELEF.
NBA 96		TELEF.
JOHNNY BAZOCATONE		TELEF.
KRAZY IVAN		TELEF.
ASSAULT RIGS		TELEF.
THUNDER STORM II		TELEF.
LOADED		TELEF.
POWER SOCCER		TELEF.
ACTUA GOLF		TELEF.
ACTUA SOCCER		TELEF.
FIFA SOCCER 96		105.000
LONG SOLDIER		TELEF.
WARHAWK		TELEF.
TWISTED METAL		TELEF.
MORTAL KOMBAT III		TELEF.
DESTRUCTION DERBY		TELEF.
NBA T.E.		TELEF.
RIDGE RACER		TELEF.
JUMPIN FLASH		TELEF.
KILEAK		TELEF.
WIPEOUT		TELEF.
RAY MAN		TELEF.
NOVA STORM		TELEF.
AIR COMBAT		TELEF.

PSX USA

ROAD RUSH	TELEF.
SHOCK WAVE II	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
PRIMAL RAGE	TELEF.
TWISTED METAL	TELEF.
FIFA '96	TELEF.
VIEW POINT 95	TELEF.
SHOCK WAVE ASS.	TELEF.
WARHAWK	TELEF.
DOOM II	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	TELEF.
WORMS	TELEF.
RAY MAN	115.000
TOSHINDEN	115.000
RIDGE RACER	115.000
T. ECLIPSE	115.000
RAIDEN PROJECT	115.000
EXTREME CANTES	115.000
UFO-DEFENSE	115.000
OFF-WORLD INT.	115.000
THEME PARK	115.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
WESTRLEMANIA	115.000
ACCESSORI	
BORSA PSX CON PAD + EXTENDER + CD CLEANER	99.000
CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG-CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRARED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

DARK STALKER REVENGE	NEW	TELEF.
VICTORY GOAL 96	NEW	TELEF.
GUARDIAN HEROES	NEW	TELEF.
CREATURE SHOCK	NEW	TELEF.
NINKU	NEW	TELEF.
KING OF FIGHTER 95	NEW	TELEF.
SAMURAI SPIRITS	NEW	TELEF.
TRUE PINBALL	NEW	TELEF.
LUPEN III	NEW	TELEF.
DARK LEGEND II	NEW	TELEF.
CHAOS CONTROL		TELEF.
GANDAL		TELEF.
PANZER DRAGON 2		TELEF.
DARK STALKERS		TELEF.
MAGIC WARRIORS		TELEF.
HAT TRACK HERO		TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2		TELEF.
VIRTUA COP		TELEF.
XMAN CHILDREN OF ATOM		TELEF.
GHEN WAR		TELEF.
FIFA '96		TELEF.
NBA JAM T.E.		TELEF.
HOKUTO NO KEN		TELEF.
DRAGON BALL Z		TELEF.
SUPER TOSHINDEN		TELEF.
F1 LIVE INFORMATION		TELEF.
V. HANG ON 95		TELEF.
DARK STALKER REVENGE		TELEF.
THUNDER STORM & ROAD BLUSTER		129.000
INT. VICTORY GOAL		139.000
BATTLE MONSTER		139.000
PRETTY FIGHTER		139.000
RACE DRIVING		129.000
V. VOLLEY BALL		149.000
STREET FIGHTER MOVIE		139.000
P. TWIN BEE YAO		129.000
F1 - LIVE INF.		139.000
CLOCK WORK NIGHT 1		119.000
CLOCK WORK NIGHT 2		139.000
SEGA RALLY		139.000
STRIKER		TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE		TELEF.
GOLDEN AXE THE DUEL		TELEF.

SEGA SATURN EURO

FIFA '96	TELEF.
HI OCTANE	TELEF.
GALCTIC ATTACK	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
WING COMMANDER 3	TELEF.

SEGA SATURN USA

VIRTUA COP	TELEF.
FIFA 96	TELEF.
SEGA RALLY	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEF.
SIM CITY 2000	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
NHL 96	TELEF.
OFF WORLD INT.	TELEF.
ROMANCE	TELEF.
MORTAL KOMBAT III	TELEF.
MORTAL KOMBAT II	TELEF.
NBA JAM T.E.	TELEF.
BUG	TELEF.
ACCESSORI	
GUN	TELEF.
SCHEDA FILM SATURN	450.000
2 CD/VIDEOFILM V. FIGHTER 2	99.000
JOYSTICK SATURN	100.000
CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORK CARD	TELEF.
ADATTATORE RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF.

NEO-GEO CD
GIOCHI DA L. 29.000

SAMURAI SHODOWN	
KING 94	
SUPER SIDEKICK II	
FOOTBALL FRENZY	
CARNOV REVENGE	
AEROFIGHTER	
VIEW POINT	
REAL BOOT	NEW
SAMURAI III	NEW
KING 95	NEW

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

32 X USA

MORTAL KOMBAT II	19.900
AFTER BURNER	19.900
COSMIC CARNAGE	19.900
BASEBALL 95	19.900
NBA T.E.	19.900
SPACE HARRIER	19.900
WWF RUMBLE	19.900
STAR WARS	19.900

3DO
GIOCHI DA L. 69.000

BC RACERS
BLADE FORCE
DOOM
DRUG WARS
DRAGON LORE
BATTLE SPORT
SPACE PIRATES
SOCCER KID
PGA TOUR GOLF '95
SPACE ACE
PERFECT GENERAL
GEX
CANNON FODDER
FOES OF ALI'
ACTION PACK (3 giochi)
ZHADNOST
TRIPD
WOLFENSTAIN 3D
IMMERCENARY
SYNDICATE
SHADOW

ACCESSORI	
MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE – SUPER NINTENDO
L. 125.000

FIFA SOCCER '96
S. NINTENDO L. 129.000
MEGA DRIVE L. 99.000
SONY PSX L. 105.000

TELEFONARE

SPECIALE RIVENDITORI
RICHIEDETE IL NOSTRO SERVIZIO NOVITÀ. OGNI SETTIMANA NOVITÀ E RIPROPOSTE A PREZZI COMPETITIVI. NON ESITATE A CONTATTARCI!
IMPORTANTE: NESSUNA IMPOSIZIONE SUGLI ORDINI.

OFFERTE PROMOZIONALI

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI	59.000
ADV. ISLAND II	69.000
BARKLEY'S SHUT UP & JAM	59.000
BIRER'S FROM MARS	69.000
DRACULA	69.000
BUGS BUNNY	69.000
BATMAN RETURN	69.000
COOL SPOT	59.000
EMPIRE STRIKES BACK	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FIFA SOCCER	89.000
FINAL FIGHT 2	69.000
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
BATMAN FOREVER	89.000
F1 ROCK 2	69.000
F ZERO	59.000
GP 1 P. 2	69.000
INT'L TENNIS TOUR	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
KING OF DRAGON	59.000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MICKEY MANIA	69.000
MICHAEL ANDRETTI	79.000
NBA JAM	79.000
RPM RACING	59.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SPIDERMAN VS XMAN	59.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
TETRIS 2	79.000
WINTER OLYMPICS	59.000

PSX USA
SE ACQUISTI 2 GIOCHI LA SPEDIZIONE È GRATUITA

ROAD RUSH + GEONI CUBE	199.000
HI OCTANE + SHOCKWAVE ASSAULT	199.000
VIEW POINT + PRIMAL RAGE	199.000

PSX JAPAN
SE ACQUISTI 2 GIOCHI LA SPEDIZIONE È GRATUITA

S. FIGHTER + METAL JACKET	120.000
POP TWIN BEE + S. FIGHTER	120.000
CYBER WAR + HERNIE HOPPERHEAD	120.000

SATURN

VIRTUA RACING	90.000
FIFA '96	99.000
DARK LEGEND	90.000
OFF WORLD	90.000
HI OCTANE	90.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74

(06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · PREZZI IVA COMPRESA

Casa: STUDIO 3DO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

L'arena non è particolarmente curata, ma il gusto della sfida uno contro uno rimane alto.

Nascondersi dietro strutture e oggetti è sempre il modo migliore per uscire vittoriosi.

BATTLESPORT

Battlesport è l'ennesimo tentativo di proporre in versione videoludica un ipotetico gioco del futuro, rigorosamente a base di violenza e alta tecnologia. In questo caso si tratta di pilotare una specie di carro armato, fronteggiando in un'arena futuristica un avversario a bordo di un veicolo simile (a grandi linee il concept ricorda *Cybersled*). Lo scopo del gioco è segnare il maggior numero di "goal" raccogliendo un pallone metallico e depositandolo (o meglio, sparandolo) in un'apposita struttura che funge da "rete". Il possesso di palla si conquista semplicemente passando sopra la sfera metallica, ma per riuscire a segnare bisogna anche eludere gli attacchi dell'avversario, che non esiterà a sparare missili a ricerca calorica. La conformazione dell'arena, che varia di volta in volta, costituisce poi un importante elemento tattico, che va preso debitamente in considerazione (nascondersi dietro un angolo, ad esempio, è il modo migliore per trarsi d'impaccio quando si è incalzati). L'immediatezza della struttura di gioco è il punto di forza di *Battlesport*, che riesce a coinvolgere fin dai primi istanti di interazione; il sistema di controllo, d'altro canto, non è altrettanto immediato. Da principio, infatti, il massiccio veicolo è afflitto da una sensibilissima inerzia direzionale, che si affievolisce solo nel momento in cui si raccolgono gli appositi power-up che migliorano la reattività dei comandi. La presenza dei power-up si ricollega alla sezione "manageriale" che accompagna la successione delle partite: oltre a raccogliere bonus che migliorano le performance del veicolo si possono anche guadagnare somme di denaro (principalmente vincendo le partite) che vanno poi saggiamente amministrate e investite in equipaggiamento e armi più potenti. Dal punto di vista grafico il gioco vanta un engine tridimensionale abbastanza disinvolto, che permette di mantenere una soddisfacente combinazione di velocità e fluidità, anche quando le arene di gioco hanno una conformazione più complessa (e, conseguentemente, più onerosa dal punto di vista computazionale). Il meglio di se stesso, però, *Battlesport* lo dà nella modalità a due giocatori, che mette di fronte due avversari umani attraverso un agile split-screen: l'uno contro uno si trasforma immediatamente in una sfida frenetica e divertente e, come sempre in questi casi, si rivela senz'altro più godibile del gioco contro la CPU.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

3DO

BATTLESPORT

Siamo di fronte a un titolo strutturalmente molto semplice, che fa dell'immediatezza la sua arma vincente. Metabolizzare i meccanismi di gioco, infatti, è questione di un paio di partite. Ma questo non è solo un gioco sportivo: l'uso delle armi ha un ruolo molto importante, perché ogni volta che si manda in pezzi l'avversario (azzerandogli la barra di energia a colpi di missili) si ha a disposizione una manciata di secondi per segnare in tutta tranquillità; in un certo senso, quindi, *Battlesport* fa convergere la competitività di un gioco sportivo col clangore metallico di uno sparatutto. Il motore grafico è senz'altro all'altezza della situazione: solo nella modalità a due giocatori in split-screen accusa qualche lievissima esitazione, che viene agevolmente superata diminuendo il livello di dettaglio del texture mapping. La sfida tra due concorrenti umani, peraltro, è un autentico divertimento: per chi possiede un 3DO e ha l'opportunità di giocare spesso con un amico, *Battlesport* è la miglior scelta possibile in fatto di multiplayer, subito dopo *Return Fire*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ

Per prendere confidenza con i comandi sono necessarie alcune partite, ma la struttura di gioco è immediata e coinvolgente

SFIDA

Se si gioca da soli contro l'avversario controllato dalla CPU si rischia di trovarlo alla lunga un po' ripetitivo

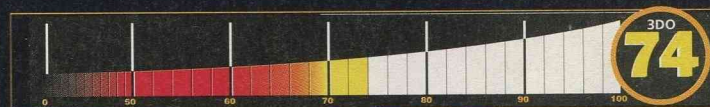
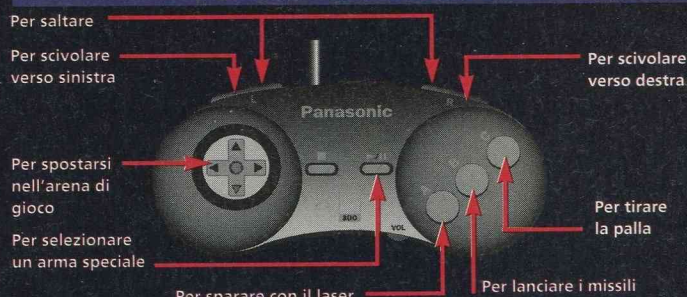
GRAFICA

La costruzione poligonale delle arene non è molto complessa, ma il motore grafico è costantemente sospinto da un adeguato frame rate

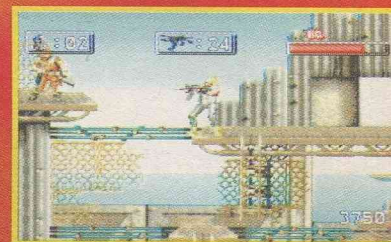
SONORO

Il sonoro ha uno stile molto metallico e tecnologico. È adeguato all'impostazione del gioco, ma non molto originale. Prevedibili le musiche

SOTTO CONTROLLO

Per saltare
Per scivolare verso sinistra
Per scivolare verso destra
Panasonic
Per spostarsi nell'arena di gioco
Per selezionare un arma speciale
Per tirare la palla
Per sparare con il laser
Per lanciare i missili

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

WATERWORLD

"Flop" è il rumore di un sasso che scivola nell'acqua, ma è anche il nome che si appioppa ai film che vanno male al botteghino. E "Waterworld", acqua a parte, rientra in pieno in questa categoria: l'ultimo film ideato (ma non diretto) da Kevin Costner ha raccolto intorno a sé altissime aspettative fin dalla fase di preproduzione. Una volta sul set, poi, il già colossale budget allocato dalla Universal è stato "sfondato" più e più volte, fino ad arrivare alla faraonica, e per certi versi anche ridicola, cifra di 176 milioni di dollari (oltre 280 miliardi di lire); un vero e proprio record negativo al quale non ha però corrisposto un proporzionale ritorno di pubblico (soprattutto in America). Risultato: una bella perdita finanziaria per le casse del gruppo MCA/Universal, e un'ulteriore passo falso per la carriera di Costner, che negli ultimi tempi sembra in netto declino (neanche "Wyatt Earp" e "Un mondo perfetto" sono andati molto bene). In un'operazione commerciale di così ampia portata, per quanto sfortunata, non poteva mancare la propaggine videoludica, che prende le sembianze di un prevedibile tie-in per SNES. Si tratta di un gioco "ibrido" che affianca a una struttura di gioco fondamentalmente shoot'em-up alcune componenti platform e picchiaduro. Per la maggior parte del tempo ci si trova impegnati al timone del trimarano di Mariner (l'immancabile eroe solitario che deve salvare il mondo): attraverso una visuale isometrica bisogna condurre l'imbarcazione di atollo in atollo, eliminando sistematicamente le torme di Smoker (i cattivi di turno) che infestano la superficie del mare e liberando gli ostaggi da questi catturati. Una volta ripulita la zona, si viene ammessi all'interno dell'atollo e ci si può immergere alla ricerca di oggetti preziosi che successivamente saranno barattati con armi e munizioni. Le fasi di immersione prevedono un cambio di prospettiva: il personaggio è inquadrato lateralmente e nuota sott'acqua evitando insidie e nemici, un po' come Donkey Kong nei livelli subacquei di *DKC*. Si tratta, in sostanza, di una sorta di bonus stage, in cui si raccoglie il maggior numero di oggetti utili e che prelude a una sezione "action platform" ambientata sulle pericolanti strutture che compongono la superfici degli atolli. Qui Mariner viene alle mani con gli Smoker, salta, si arrampica... insomma, esplica la prestazione minima sindacale di ogni personaggio di platform: può anche usare le armi, che diventano via via più potenti a mano a mano che si accumulano oggetti preziosi da barattare nella sezione di scambio. Questa fase "commerciale", ambientata in uno squallido magazzino, è l'ultima del ciclo: una volta convertiti in crediti gli oggetti raccolti, si ritorna ad affrontare la fase shoot'em-up in prospettiva isometrica. L'obiettivo finale è quello di liberare Enola, la bambina rapita

Nel più puro stile action/platform, l'alter ego di Kevin Costner deve affrontare i temibili Smoker, che infestano i mari.

La grafica e la giocabilità non raggiungono assolutamente livelli eccelsi.

Siamo riusciti a portare a termine la sezione a bordo del trimarano, che si svolge tra gli atolli che compongono il mondo di *Waterworld*.

CURIOSITÀ SU WATERWORLD

Durante la comparsata promozionale del Festival di Venezia, Kevin Costner ostentava un rassicurante sorriso "all american boy", ma non si può certo dire che questo film abbia rappresentato una tappa positiva della sua carriera. L'esponenziale lievitazione dei costi (che alla fine hanno allegramente superato il milione di dollari per ogni minuto di pellicola montata) ha scatenato un'autentica "marea" di polemiche: il settimanale americano Newsweek ha addirittura pubblicato la notizia (successivamente rivelatasi infondata) che una buona parte dei costi fosse da imputare alla richiesta di Costner di "infoltire" elettronicamente in sede di postproduzione la sua chioma diradata. A Hollywood, poi, i più maligni hanno insinuato che la troupe di Waterworld avesse trasformato il set hawaiano del film in una sorta di Club Med, in cui passare una lussuosa vacanza-lavoro a spese della Universal. L'esperienza di "Waterworld", comunque, ha avuto un impatto dirompente non solo sulla vita professionale di Costner, ma anche su quella privata: l'enorme quantità di stress accumulato lo ha infatti portato a troncare il collaudato sodalizio col regista e amico Kevin Reynolds (che aveva diretto anche "Robin Hood", ed è stato sostituito nel bel mezzo delle riprese), nonché l'altrettanto collaudato matrimonio con la moglie Cindy, cui era legato da 16 anni. Ma qui sconfiniamo nel gossip...

In questo livello, Costner ha finalmente deciso di farsi un bagno.

SOMMERSI E SALVATI

La natura tricefala di questo tie-in gli permette di essere splendidamente mediocre in ognuna delle tre modalità di gioco offerte. Ecco un rapido excursus.

SUL TRIMARANO

La bizzarra imbarcazione di Mariner è spinta dal vento e ciò le conferisce una certa inerzia nelle virate più strette. È dotata di due portelli (attivabili tramite la pressione dei tasti Left e Right) in cui possono essere stipate delle mine o un cannoncino.

IN APNEA

Quando si immerge, Mariner ha una limitata autonomia (è una specie di mutante dotato di branchie ma, come i delfini e le balene, deve risalire in superficie di tanto in tanto per rifornirsi di ossigeno): la capacità residua dei polmoni è raffigurata dalla barra rossa.

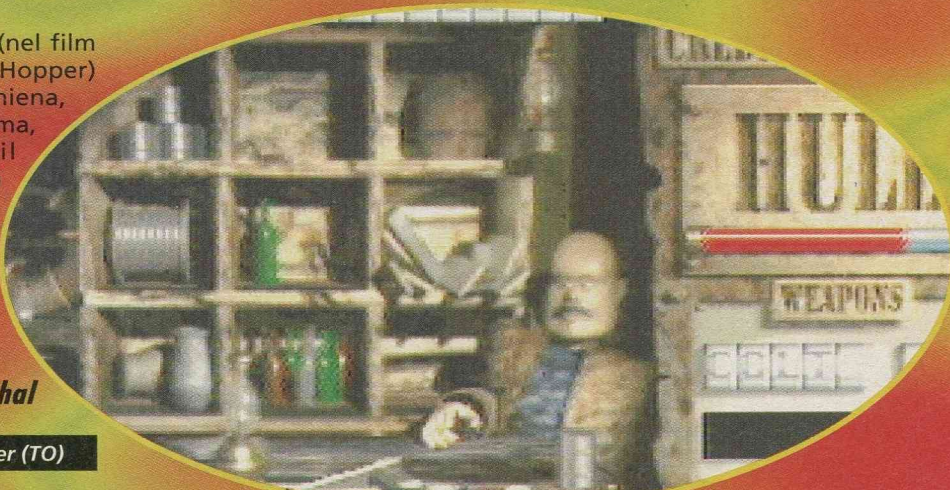
SUGLI ATOLLI

Questa è la parte meno riuscita del gioco: i fondali sono monotoni e grezzi, l'animazione dello sprite è approssimativa e il rilevamento delle collisioni a volte impreciso. Si spara e si salta a destra e a sinistra, ma Miyamoto rabbrividirebbe solo a impugnare il joypad.

dal cattivissimo Deacon (nel film interpretato da Dennis Hopper) che ha, tatuata sulla schiena, la mappa della terraferma, ultima speranza per il futuro dell'umanità (o qualcosa del genere). La prevedibilità della trama, insomma, è eguagliata solo dalla banalità della struttura di gioco.

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer (TO)

SUPER NES

WATERWORLD

Sull'inconsistenza cinematografica di *Waterworld* non siamo noi a doverci pronunciare (ci ha già pensato il pubblico, che ha disertato le sale), ma per quanto riguarda questo tie-in non possiamo certo ricorrere ad aggettivi di lode ed encomio. Si tratta di un prodotto commerciale nell'accezione peggiore del termine: è evidente fin dalla prima partita che i programmatori si sono limitati ad assemblare una specie di collage fra diverse strutture di gioco, senza cercare di conferire alla loro creatura una coerenza complessiva. Il gioco manca completamente di "ispirazione": è un prodotto ibrido costruito intorno ai diritti cinematografici con freddo mestiere, ma poca passione. È proprio il mestiere messo in campo dai programmatori che gli fa conquistare un voto appena appena sufficiente. Ma l'esperienza di gioco è deludente: non c'è praticamente nulla di eccitante o intrigante in ciò che *Waterworld* ha da offrire e in generale si ha l'impressione che, nel tentativo di implementare tre strutture di gioco differenti, si sia finito per fallire su tutti i fronti.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ (6/10)

La risposta degli sprite è abbastanza fedele, ma in alcuni casi si riscontrano delle leggere imprecisioni che possono infastidire

GRAFICA (6/10)

I grafici hanno dato al gioco un patina di monotonia cromatica che non rende giustizia alla palette dello SNES

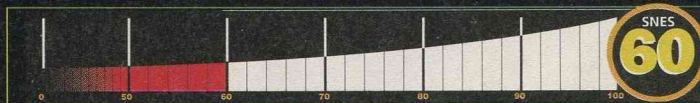
SFIDA (5/10)

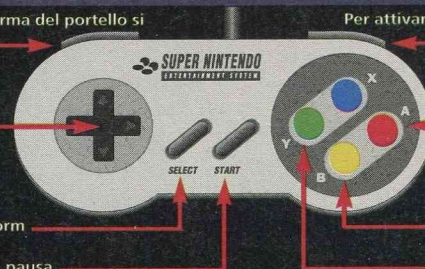
A *Waterworld* manca la personalità, quella componente intangibile che spinge a dire "ancora una partita e smetto". In questo caso si dice solo "smetto"

SONORO (6/10)

In passato i chip sonori dello SNES hanno dato prova di capacità insospettabili, ma qui vengono utilizzati soltanto per svolgere l'ordinaria amministrazione

0 50 60 70 80 90 100

SNES **60**

SOTTO CONTROLLO

- Per attivare l'arma del portello di sinistra del trimarano
- Per attivare l'arma del portello di destra del trimarano
- Per nuotare/navigare/camminare
- Per usare il machete
- Per cambiare arma nella sezione platform
- Per saltare
- Per mettere in pausa
- Per sparare

Casa: CODEMASTERS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Inutile dire che su Super Game Boy il gioco ha un altro spessore, ma anche sul semplice GB dà il meglio di sé.

Dal punto di vista commerciale, i titoli della serie *Micro Machines* sono collocabili nella categoria dei tie-in: questa definizione è solitamente adottata per i videogiochi costruiti su licenze cinematografiche, ma in realtà riguarda tutti quei titoli che in un modo o nell'altro si rifanno a un marchio o a un titolo originariamente estraneo al mondo dei videogame.
Questo secondo episodio ha mantenuto intatta la struttura di gioco frenetica e immediata che caratterizzava il primo *MM*, introducendo una maggiore varietà di mezzi e piste. Si tratta di condurre uno dei sedici personaggi disponibili, di volta in volta alla guida di una diversa micro machine, attraverso una vasta serie di piste (ce ne sono diciannove in tutto) inquadrate dall'alto: il gioco supporta uno scrolling multidirezionale che consente di pilotare con la massima libertà, tenendo sempre ben presente, però, che le sterzate non sono assolute, ma restano sempre relative alla posizione della macchina (il che implica, ad esempio, che premendo la croce direzionale verso sinistra mentre la macchinina corre verso la parte bassa del display si determina una virata verso destra, e viceversa). Di fatto, comunque, si padroneggia molto meglio il sistema di controllo ragionando in termini di "rotazioni in senso orario/antiorario", invece di "sterzate a destra/sinistra".
Al di là di ogni descrizione, la giocabilità di *MM2* è quanto di più immediato si possa immaginare: il cervello assimila i necessari meccanismi di coordinazione psicomotoria nell'arco di una decina di secondi. Ciò che ne segue è una bella dose di puro divertimento: le piste hanno un'ambientazione "domestica" e sono disseminate di ostacoli e insidie molto divertenti. Non poteva mancare, per concludere, il vero pezzo forte dei giochi di questa serie: l'opzione multiplayer. Si può sfidare un avversario umano tramite il canonico collegamento fra due Game Boy (ci vogliono anche due cartucce del gioco), oppure anche sulla stessa macchina, dividendosi i comandi come accedeva sul Game Gear.

• Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

MICROMACHINES 2

Ci sono dei giochi che si prestano più di altri a essere convertiti per le console portatili: *MM2* è uno di questi. La personalità guizzante e sbarazzina delle mini macchinine sembra fatta apposta per accasarsi sul display del GB. Dal punto di vista tecnico il cucciolo Nintendo se la sbroglia benissimo: si percepiscono solo delle leggerissime indecisioni nello scrolling dovute all'aggiornamento del buffer grafico (il meccanismo con cui si caricano nuove porzioni di pista nella memoria della macchina). Si tratta comunque di un difetto trascurabile, registrato dall'occhio solo a causa della particolare struttura di gioco, che obbliga a fissare costantemente i confini dello schermo per anticipare gli ostacoli e le tortuosità delle piste. *MM2* resta un titolo altamente consigliato: giocato da soli è appassionante e impegnativo, grazie alla varietà delle piste e al livello di difficoltà ben calibrato; giocato in due, poi, è realmente esilarante. La modalità in link è ovviamente la più funzionale, ma la possibilità di sfidarsi contemporaneamente sullo stesso GB è motivo di lode per la Codemasters.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ — 9/10
Poche e semplici azioni (ruotare la macchinina, accelerare, frenare) bastano a costruire un meccanismo di gioco coinvolgente e immediato

GRAFICA — 8/10
Lo scrolling è veloce e la lieve indecisione descritta nel box commento non ne pregiudica in alcun modo l'efficacia

SFIDA — 9/10
Da sempre la Codemasters si dimostra particolarmente attenta al gioco multiplayer (ricordate le cartucce MD con due prese per i joypad?)

SONORO — 7/10
Le musichette riproducono le melodie già ascoltate sui 16 bit e sul PC. Il rombo, il ronzio delle macchine non è nulla di speciale, ma è sostanzialmente dignitoso

SOTTO CONTROLLO

Casa: NAXAT SOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

L'impatto grafico è a prima vista notevole (merito soprattutto delle incredibili dimensioni dei personaggi); peccato che le animazioni non siano all'altezza.

BATTLE MONSTERS

Con la crescente diffusione di Saturn e PlayStation, è giocoforza che inizino a proliferare anche le più svariate imitazioni dei titoli più rappresentativi per le suddette console a 32 bit, e, in particolar modo, dei picchiaduro; dai quali saremo, nel bene e nel male, presto sommersi. Purtroppo, però, nella maggior parte dei casi i cosidetti "cloni" non raggiungono certo i risultati che ci si possono attendere dalle grandi produzioni, e questo *Battle Monsters* lo conferma in pieno. Con più di un riferimento a *Mortal Kombat* (personaggi digitalizzati, schizzi di sangue ovunque) e dotato di ring enormi che si sviluppano anche in altezza, il beat'em up in questione sfoggia una dozzina di variegati protagonisti dalle tecniche più o meno similari, con la solita aggiunta di supermosse varie, barre di potenza energetica e uno sprazzo di originalità per quel che riguarda le varie specie "animali", che si combattono per la vittoria finale (gli umani sono decisamente in minoranza). Niente di eccessivamente malvagio, dunque, se a questo punto non si prendessero in considerazione una grafica un po' troppo grezza, una parte sonora orribile, una giocabilità sotto la media e, quindi, una longevità che nulla ha a che vedere con quella di altri, più famosi, titoli. Insomma, tolta la nota di merito per le caratterizzazioni dei combattenti (specialmente del cattivone finale) alla fine non è che resti poi molto, ma se proprio siete amanti del genere...

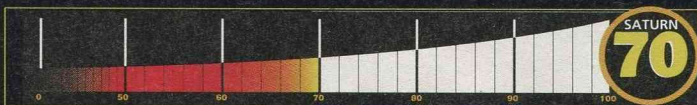
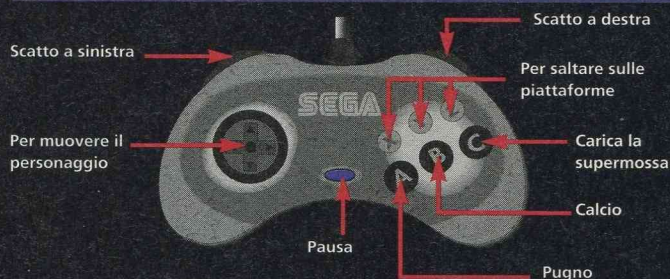
• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

BATTLE MONSTERS

La prima sensazione che si prova giocando a *Battle Monsters* per Saturn, è di essere di fronte a un bel minestrone di vari picchiaduro più o meno famosi, e, oltre a non distaccarsi per niente dalla maggior parte dei titoli di questo seguito e amato genere, *BM* non riesce a distinguersi nemmeno sotto l'aspetto della realizzazione tecnica. Le digitalizzazioni sono realizzate con pochi frame d'animazione, poco fluide nei movimenti e imprecise nelle collisioni corpo a corpo, senza contare poi lo sgradevolissimo effetto, che la telecamera virtuale riesce a ottenere nel momento in cui avvicina l'inquadratura sui lottatori, ingrandendo più volte le immagini degli stessi e rendendoli così parecchio sgranati e cubettosi. Lo stesso discorso vale poi per i fondali, anch'essi digitalizzati, e per il sonoro, gracchiante e ripetitivo, in grado di stancare anche l'orecchio meno esigente. Ma il vero colpo di grazia viene inferto dalla giocabilità, frustrata da un sistema di controllo legnosetto e da una totale mancanza di mosse speciali, elemento più che indispensabile in un picciaduro che si rispetti.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Le mosse speciali sono, come al solito, poco originali e ripetitive.

PLAY GAMES SHOP

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Steven Tyler, il cantante degli Aerosmith, ci informa sugli obbiettivi della missione da intraprendere.

Questo orrore è invulnerabile. Dovrete farlo cadere giù da un ponte.

Le tendenze di mercato, la concorrenza, il bisogno di un pubblico sempre più vasto portano, a volte, a titoli come *Revolution X*. La Acclaim, cercando di creare un titolo sfruttando il nome di un famoso gruppo Hard Rock, ci ha regalato questa chicca di gioco. Gli Aerosmith, la band in questione, è in un mare di guai, e noi dovremo cercare di ammazzare un folto numero di persone per risolvere tutti i loro problemi (chissa poi perché?). Anche se l'ambientazione è carina, gli Aerosmith famosi e il sonoro piacevole, ma monotono, questo è un titolo che non offre nulla di nuovo. Spesso ci si trova davanti a titoli come *Revolution X* e, anche se può esistere un entusiasmo iniziale, soprattutto se piacciono le canzoni degli Aerosmith e la dinamica di gioco, il titolo ben presto perde di interesse perché effettivamente non è capace di dare il mordente per proseguire. Tutto ciò non dipende, però, dalla difficoltà che spesso si può incontrare in titoli come questo, ma effettivamente dalla semplicità della dinamica di gioco e dalla ridotta quantità di azioni che si possono compiere. Una cosa piacevole, però, oltre all'opzione che permette di giocare con un amico , è la possibilità di scegliere il percorso da seguire durante il massacro dei nemici. Infatti, non c'è un'unica via per terminare uno schermo ma, talvolta, è possibile scegliere quale direzione prendere, potendo, così, rigiocare lo stesso schema variandone il percorso tanto per non annoiarsi troppo.

• Prince

REVOLUTION X

Finalmente la SAPS (Società Anti PlayStation) potrà dormire sonni tranquilli, in fondo, questo titolo, non sfrutta a pieno le potenzialità della macchina, e quindi, per questa volta, non avrà il timore di ritovarsi in un mondo dove sempre più famiglie vengono tramutate in stupidi scimpanzè. *Revolution X* anche se può vantare una discreta grafica e una certa giocabilità è l'esempio lampante di una buona idea non sfruttata al meglio. È come nel caso di quei giochi per console che seguono il successo di film che hanno sbancato i botteghini di tutti i cinema, e che spesso si rivelano dei colossali tonfi. L'idea di creare un gioco che sfrutti un nome come quello degli Aerosmith e di includere le loro canzoni in una trama da film di spionaggio non è niente male, ma, come ricordano i migliori barman, per creare un cocktail gustoso non bastano ingredienti buoni, bisogna saperli dosare e miscelare sfruttando al meglio le loro caratteristiche.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ — 7/10
I comandi semplici e intuitivi permettono di entrare subito nel vivo dell'azione

GRAFICA — 6/10
Grafica discreta, con schermate introduttive digitalizzate di buona qualità

SFIDA — 5/10
Tre livelli di difficoltà non bastano a mantenere alta la sfida in un gioco dove l'unica cosa da fare è muovere un mirino e sparare

SONORO — 7/10
Le canzoni degli Aerosmith ci accompagnano per tutto il gioco

PSX **59**

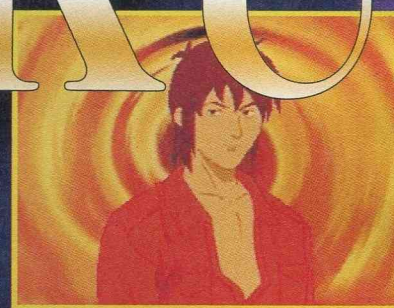
SOTTO CONTROLLO

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

EX NOVO
FUTURSHOW
1° Salone Multimediale
Bologna 13/17 aprile 1996
Segreteria: Sabatini SpA • Tel. 051/765056

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Per quel che riguarda il genere dei picchiaduro, è risaputo, siamo ormai entrati nell'era del "poligono". Per quanto i titoli a due dimensioni divertano ancora molta gente, i prodotti più innovativi e spettacolari rimangono quelli che sfruttano al massimo la capacità di generare ambienti 3D delle nuove console. L'unico aspetto, in cui questi giochi vengono superati dai "vecchi" bidimensionali, è la definizione dei personaggi (per ovvi motivi superiore nei secondi). Nessuno, fino a ora, aveva però pensato a calare dei personaggi bidimensionali all'interno di una ambientazione poligonale, consentendo loro una libertà di movimento maggiore. *Ninku* rappresenta, infatti, il primo tentativo in questa direzione: otto lottatori (probabilmente tratti da qualche anime giapponese sconosciuto qui in Occidente), realizzati con una grafica a "cartone animato" (in stile *Street Fighter Zero* per intenderci), che combattono in uno

NINKŪ

Come si può immediatamente capire dall'immagine, personaggi e fondali sono in puro stile cartone animato.

Le mosse speciale devono essere, per contratto, spettacolari.

SUPER STRANEZZE

Per quanto le pretese di un gioco come *Ninku* siano di assoluta serietà (almeno apparentemente), non mancano certe mosse davvero strane e bizzarre. Accanto alle classiche Super, rappresentate da incredibili combo di calci o gigantesche bolle di energia, ne esistono altre totalmente assurde, che non possono non strappare una risata (almeno la prima volta che si vedono). Come esempio, basta guardare l'immagine di questo box: il personaggio in impermeabile e ombrello è l'esecutore della super, mentre la pioggia è l'arma d'attacco!

schermo di gioco molto simile a quello di *Virtua Fighter* o *Tekken*.
Il gioco in sé, naturalmente, non presenta caratteristiche particolarmente innovative: ogni personaggio possiede il proprio set di mosse speciali (in genere attacchi a energia classici con l'aggiunta di qualche idea un po' originale) e combo, più la possibilità di eseguire le canoniche "Super", in relazione al livello di una barra posta sotto l'indicatore dell'energia vitale. Qualche parola in più va invece spesa per la caratterizzazione dei personaggi, piuttosto originale: a parte i due classici esperti di arti marziali, è possibile controllare un potente cyborg, una specie di "Lady Oscar" con l'impermeabile e persino un bambinetto (dalla faccia veramente strana) dotato di incredibili poteri. Purtroppo però, il numero dei personaggi (come già detto limitato a otto) è veramente esiguo e mina notevolmente la longevità del gioco. Intraprendendo lo "Story Mode", si devono affrontare solo gli otto combattenti controllabili dal giocatore, senza l'aggiunta (ormai obbligata) di boss finali; una volta scoperta poi la sequenza di attacco appropriata di ogni lottatore, è facilissimo terminare il gioco, dal momento che l'intelligenza artificiale non è poi molto "intelligente". Insomma, è molto probabile, soprattutto dopo l'uscita di *Street Fighter Zero*, che, volendo acquistare un buon picchiaduro, ci si orienti in altre direzioni, verso prodotti che possano garantire una maggiore longevità. L'unica cosa in cui si può sperare, giocando a un titolo come *Ninku*, è che altre casa di software tentino di seguire la strada che è stata aperta, senza ripetere però gli stessi errori.

• *Air*

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)

NINKU

È un impresa piuttosto ardua valutare un titolo come questo *Ninku*. In effetti si tratta di un picchiaduro unico nel suo genere, miscelando elementi tipici dei titoli poligonali (rotazione del fondale, zoom con cambi di inquadratura) con una realizzazione dei lottatori a "cartone animato", un po' come accade in *Guardian Heroes*, recensito in queste pagine. Purtroppo però questo esperimento ha dato un risultato piuttosto mediocre, non a causa della struttura di gioco (in sé l'idea è buona, e poteva tranquillamente funzionare), ma per i difetti nella sua realizzazione. Comprare un titolo, che è possibile finire (senza continuare) in breve tempo, non fa piacere a nessuno, soprattutto se si considera che il numero di personaggi da controllare è decisamente sotto la media del momento. Per quanto si debba lodare lo sforzo fatto nel tentativo di realizzare un picchiaduro "diverso", non si può non considerare l'alta concorrenza e qualità esistente in questo settore, che rende *Ninku* un prodotto adatto solo ai più sfegatati amanti del genere.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ — 7/10
Decisamente buono il controllo dei lottatori, grazie soprattutto alla possibilità di associare ai tasti X, Y e Z le mosse speciali

GRAFICA — 7/10
Per quanto non eccezionalmente definita, riesce a dare bene l'impressione del "cartone animato" in azione

SFIDA — 6/10
Il punto debole del gioco: solo otto personaggi da controllare (senza alcun tipo particolare di boss) e tre livelli di difficoltà poco diversi da loro

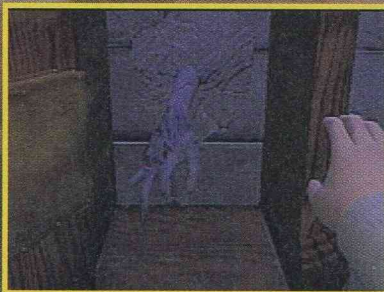
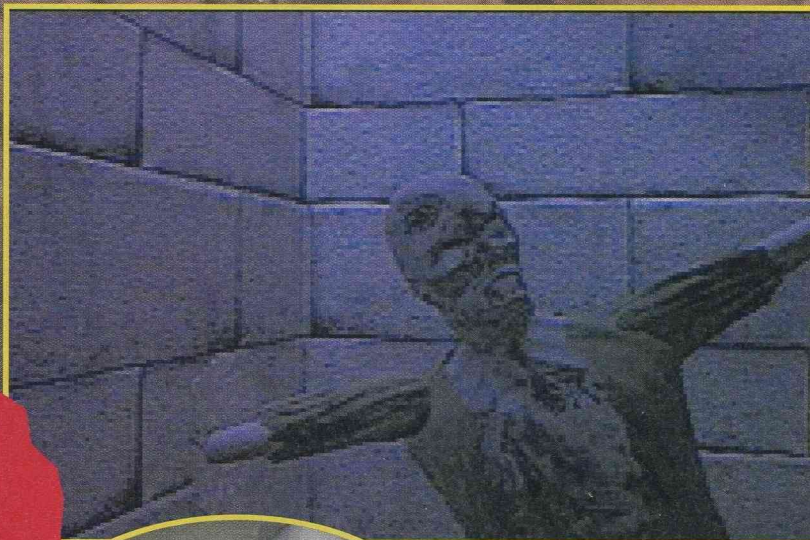
SONORO — 8/10
Ottime le musiche (tutte molto "giapponesi") e buoni gli effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

Attacco forte
Per muovere il lottatore
Attacco medio
Attacco veloce

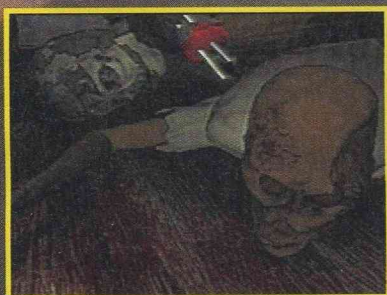
Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Tentare di analizzare un gioco come *D* non è certo impresa da poco, soprattutto considerando che, al momento, si tratta dell'unico titolo che si basa su questo engine grafico, molto particolare. Anche dopo le versioni per 3DO e Saturn infatti, e prima di questa per PS-X, pare che nessun'altra software house abbia voluto seguire le impronte della Acclaim, casa che ha avuto il "merito" di compiere per prima alcuni passi in questa strana e sofisticata direzione... Di cosa stiamo parlando? Nientepopodimeno che di un'avventura horror in soggettiva, costituita totalmente da animazioni cinematiche e, di conseguenza, dall'impatto visivo assolutamente innovativo (una sorta di incrocio fra *Doom* e *Myst*, tanto per intenderci). Nei panni della bionda Lola, la protagonista del gioco, dovrete aggirarvi nei meandri del solito maniero abbandonato, risolvendo enigmi e tentando, almeno di tanto in tanto, di portare a casa la pellaccia sana e salva. Nel vostro girovagare recupererete i soliti oggetti più o meno utili, che vi permetteranno di continuare il cammino fra scheletri negli armadi e cadaveri in decomposizione appesi alle pareti. Il tutto immersi nel realismo più totale (grazie anche alla coinvolgente colonna sonora) e con una tensione da libro di Stephen King. Il gioco perfetto dunque? Non proprio, e per una serie di motivi da tenere bene in considerazione: per prima cosa la durata dell'avventura è veramente sconsolante, nonostante i tre (!!!) di CD della confezione non si va comunque oltre le tre-quattro ore. Oltre a questo, *D* è uno di quei titoli che si giocano una volta sola, e poi basta; unito al problema precedente tutto ciò dovrebbe se non altro far riflettere, poiché tolta la suspan-

Questa è una delle sezioni più emozionanti del gioco.

Stringere una mano del genere può non essere molto piacevole.

I "cadaveri nell'armadio" sono all'ordine del giorno in *The D*.

ce della prima partita non è che resti poi molto... La semplicita' degli enigmi e il fatto di non poter morire non migliorano certo la situazione, relegando così il tutto a pura spettacolosità grafica (tenendo sempre e comunque conto che i movimenti e le azioni da dover compiere sono precalcolate. Alla *Dragon's Lair,* insomma).
Certo, l'idea è interessante e su questo non si discute, ma resta fermo il fatto che il livello di interattività non superi quello di un laser game di media qualità. In ogni caso, una buona strada da battere per il futuro, sperando magari in risultati un po' più consistenti.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Per risolvere i numerosi enigmi bisogna interagire con vari oggetti.

THE D

Trovarsi di fronte a un gioco di questo tipo è come partecipare a un'esperienza decisamente stravagante, dai toni lugubri e dall'atmosfera veramente coinvolgente. Infatti, l'immedesimazione e il senso di identificazione con la protagonista dell'avventura sono due degli aspetti che il gioco riesce inizialmente a trasmettere molto bene, donando al giocatore quel giusto grado di timore, durante l'esplorazione degli ambienti che ogni titolo di questo genere dovrebbe saper garantire... Ma questi, purtroppo, sono gli unici punti a favore del gioco. Le affascinanti animazioni in computer grafica e l'elevata realizzazione tecnica delle costruzioni visitabili tolgono velocemente spazio al gioco vero e proprio, tanto che alla lunga si ha più la sensazione di osservare che di parteciparvi direttamente. L'impossibilità di muoversi liberamente ma solo attraverso punti prestabiliti limita pesantemente la giocabilità e l'interazione, senza contare che gli enigmi che mano a mano vengono posti sono veramente pochi e troppo semplici da risolvere.

AGIRE & PENSARE

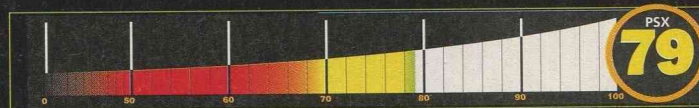
A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

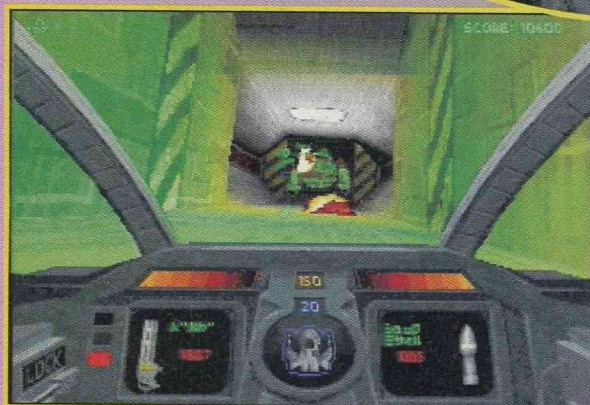
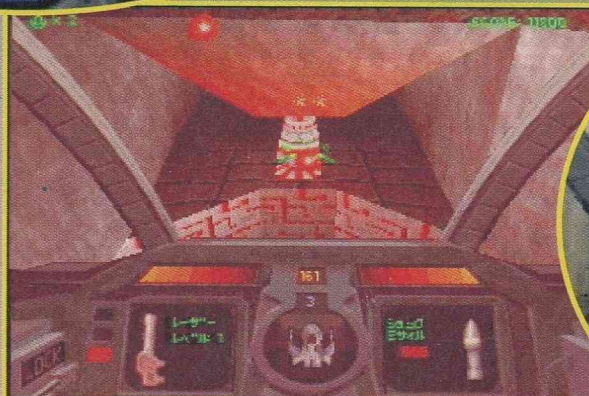
GIOCABILITÀ (6/10)
Il controllo dell'azione durante il gioco è ridotto ai minimi termini. Forse un po' troppo lento

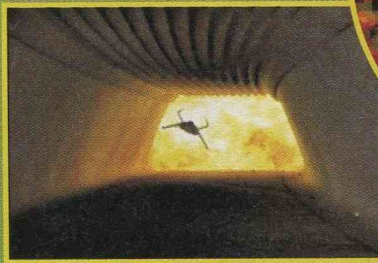
GRAFICA (8/10)
Discreta la riproduzione degli ambienti tridimensionali. Disposizione degli spazi un po' illogica. Arredamenti stereotipati

SFIDA (5/10)
Un paio di orette per finire il gioco non sono certo un segno positivo. Enigmi troppo facili e "guidati"

SONORO (9/10)
Qui il sottofondo musicale svolge un compito primario. Accompagnamenti e effetti sonori semplici e efficaci.

SOTTO CONTROLLO

Casa: INTERPLAY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Le conversioni su console di giochi 3D per PC, si sa, non hanno mai brillato per la loro qualità e ancora meno per la loro fedeltà nella "trasposizione". Questo era essenzialmente dovuto ai limiti tecnici delle console dell'epoca, nel calcolare velocemente, nella capacità di memoria e nel gestire poligoni in tempo reale, al contrario degli home computer, da sempre più adatti a tali operazioni. Con l'avvento delle nuove console, questi limiti non esistono più, e uno dei maggiori sucessi per PC di questi ultimi mesi approda finalmente sulla nostra fida PlayStation, e sembra non avere perso niente del suo splendore originale... Anzi!
Al primo impatto, *Descent* non si discosta molto dai suoi predecessori quali *Doom* e vari cloni. Lo scopo è sempre quello: addentrarsi in un labirinto e fare fuori tutto quello che ci si presenta davanti. Quello che lo rende particolare, è il fatto di essere ambientato in un vero mondo 3D, il che conferisce al tipo di gioco una grandezza mai raggiunta prima. Nemici che si nascondono negli angoli del soffitto, stanze con aperture multi-

Questi particolari robot hanno colori diversi a seconda del tipo di arma che utilizzano.

Andando avanti con i livelli il volume di fuoco del reattore aumenta in proporzione, così come i droidi sorveglianti.

Quando l'energia della navetta sarà bassa, basterà passare attraverso questi condotti "energizzanti": forniscono un carico pieno di cento unità.

La grafica di robot e esplosioni è di grande impatto.

Una volta distrutti, certi droidi rilasciano bonus di energia e scudi.

E GLI OPTIONALS...?

Per obliterare i molti nemici, ci si può avvalere di due armi contemporaneamente: l'arma primaria (i cannoni), e quella secondaria (principalmente i missili). Le armi si possono raccogliere in giro per i tortuosi corridoi, così come le munizioni che, in un gioco così frenetico, fanno presto a finire. Vediamolo ora nel dettaglio, per cercare di capire quale siano le più utili.

LASER

L'armamento standard della vostra astronave, che potete potenziare fino a 4 volte. Utile se combinato con il Quad Laser.

VULCAN CANNON

È ottima per tendere imboscate, sia perché è difficile da individuare sia per la rapidità con la quale svuota il suo caricatore.

SPREAD FIRE CANNON

Spara tre palle per volta. Molto utile nelle situazioni dove è difficile centrare il nemico con precisione o anche contro gli enormi guardiani di fine livello!

QUAD LASER

Una delle migliori armi del gioco. Il raggio laser si divide in quattro come su i famosi X-Wing di "Guerre Stellari". Se lo si usa nei corridoi stretti sarà molto difficile mancare il bersaglio!

PLASMA CANNON

Il cannone al plasma è probabilmente la migliore arma, anche se non fa così tanti danni quanto lo Spread Fire. È, però, più preciso e spara a raffica. Se centrate il vostro avversario... Buuuum!

FUSION CANNON

L'arma più devastante ma anche la più difficile da usare...Schiacciando il pulsante di fuoco si carica l'arma, appena lo si rilascia... Ziuuuuu...... Il problema è che consuma molta energia e bisogna essere dei veri assi nell'indovinare quale sarà la posizione del nemico negli instanti sucessivi al caricamento.

CONCUSSION MISSILE

Sono i classici stupidi missile senza ricerca.... Si sparano dritti e via... Sono quelli più facili da trovare e in fin dei conti sono abbastanza efficenti.

HOMING MISSILE

I soliti missili a ricerca! Spárateli e datevela a gambe oppure infierite sul nemico finendolo con una buona laserata. Il problema è che anche i nemici li hanno e quando lampeggia la spia nel cockpit sono guai....

SMART MISSILE

Ecco un missile molto particolare che si divide in tante piccole palline che si dirigono verso il nemico più vicino. Particolarmente utile se lo si spara da fuori una stanza, oppure nascosti nell'ombra.

MEGAMISSILE

L'arma totale! Sparate uno di questi in una stanza e vedrete che Hiroshima in confronto era solo un volgare petardo! Bisogna, però, stare lontani dall'epicentro se non si vuole finire in pezzi!

Da questa schermata è possibile verificare i propri progressi.

ple su soffiti e pareti, condotti stretti e sinuosi, ecc... Non sarà certo facile orientarsi all'inizio, anche se si ha a disposizione un simpatico sistema di automappaggio in 3D "fil di ferro". I nemici che vi aspettano sono numerosi e di graduale intelligenza e armamento. Per rendere il compito ancora più arduo, alcune zone delle miniere sono ad accesso controllato e per entrarvi bisogna trovare le chiavi del colore giusto che, come si può facilmente prevedere, sono

BONUS, MALUS, FINDUS...

Per riuscire nell'impresa di disinfestare le miniere, presidiate dai robot in rivolta, potremo contare su numerosi oggetti bonus, recuperabili in giro per i corridoi, o distruggendo i vari nemici. Fate molta attenzione alle vite extra e alle ricariche per gli scudi, visto che sono i due bonus più importanti da trovare e raccogliere.

ENERGIA

Ogni stella dà ben 15 punti di energia. Raccogliendone molte si può aumentare l'energia oltre i 100 punti iniziali e raggiungere i 200.

SCUDI

Se si rimane senza scudi sono veramente guai. Bisogna raccogliere il maggior numero possibile di queste icone, sopratutto quelle che fuoriescono dai nemici distrutti.

INVISIBILITÀ

Rende invisibili per circa 30 secondi. Molto utile in modalità link per andare a far fuori l'avversario diretto, oppure per raggiungere posti ben guardati.

INVULNERABILITÀ

Rende invulnerabili per circa 30 secondi. Sicuramente indispensabile per battere il boss di fine gioco, ma può essere utile anche in certe situazione critiche.

1-UP

Regala l'immancabile vita extra. Visto che non si può salvare nel bel mezzo di una missione, è sicuramente un bonus molto interessante.

CHIAVI

Esistono di tre colori diversi (blu, giallo e rosso) e permettono di aprire le porte del corrispettivo colore.

OSTAGGI

I robot in rivolta tengono in ostaggio alcuni tecnici umani. Se li si salva, sono dei bei punti in più. Se li si lascia lì, ehm... Amen!

ARMI E MUNIZIONI

Ne troverete a bizeffe nel gioco ed è anche per quello che gli abbiamo dedicato un box intero!

L'illuminazione in tempo reale è meravigliosa nella versione PSX.

DESCENT

A differenza di *Doom*, *Descent* è una trasposizione perfetta del complesso gioco per PC, quindi merita tutti gli stessi riconoscimenti attribuiti in passato alla versione per computer. Nel giro di pochissime partite, una volta presa dimestichezza con i numerosi comandi, che permettono di muoversi liberamente e agevolmente nell'ambiente tridimensionale, si rimane vittime dell'atmosfera che avvolge i labirintici corridoi delle miniere, e non si può fare a meno di rimanere impressionati dalla complessità strutturale delle varie stanze. Se non si ha buona memoria bisogna imparare in fretta a usare la mappa in grafica vettoriale, se non si vuole tornare troppe volte sui propri passi o mancare l'uscita del livello, dopo aver distrutto il reattore, in preda al panico e alla fretta! Si tratta, insomma, di un'esperienza davvero appassionante, che non mancherà di tenere incollati al video tutti gli amanti degli sparatutto in soggettiva. Le uniche persone a cui consigliamo di astenersi sono i claustrofobici.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1-10)

Il joypad fornisce un controllo perfetto del mezzo, permettendo di sfruttare al massimo l'ottimo lavoro della Interplay

GRAFICA (1-10)

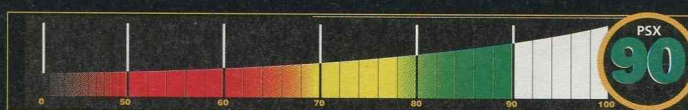
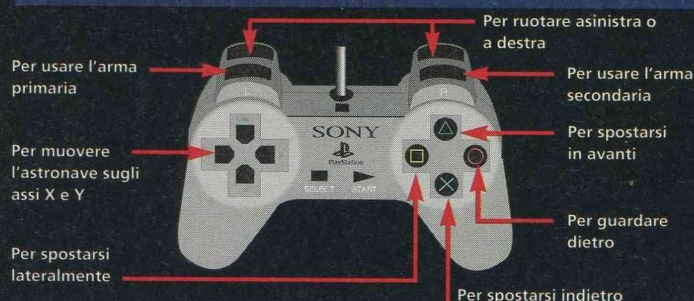
Le texture non hanno mai brillato per la loro bellezza, ma le costruzione poligonali sono ben realizzate

SFIDA (1-10)

Il gioco è abbastanza impegnativo e l'intelligenza artificiale dei nemici è piuttosto elevata

SONORO (1-10)

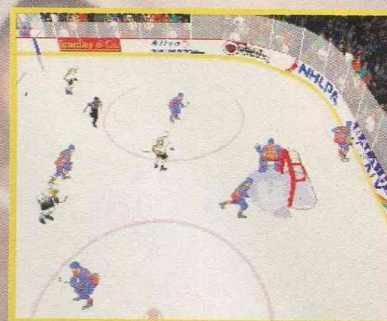
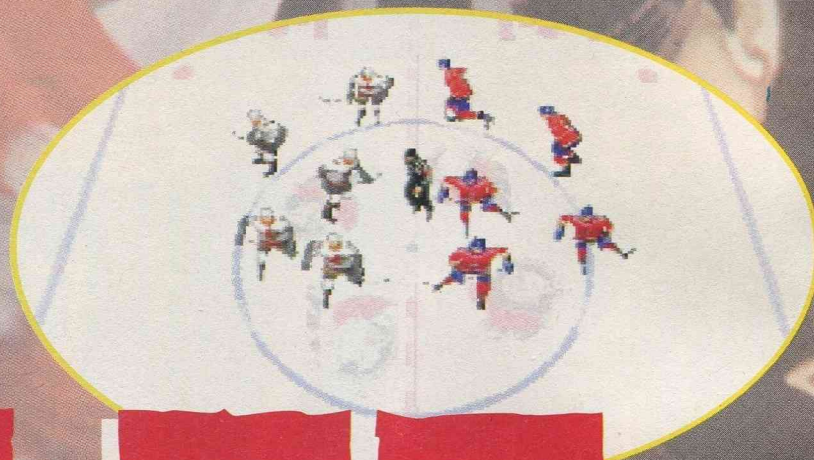
I laser sembrano laser.... Le esplosioni sembrano esplosioni... però è tutto qui. Un po' scarno insomma!

PSX **90**

SOTTO CONTROLLO

disperse qua e là per i livelli. L'astronave di cui si è dotati, tuttavia, è una delle più moderne, potenziabile con l'armamento che si può trovare disseminato in giro e piuttosto maneggevole, visto che è in grado di compiere molteplici movimenti (rotazioni, slide orizzontale e verticale, ecc...), dandovi la possibilità di effettuare facilmente azioni a 360 gradi. Ultima perla: se la versione PC permetteva fino a 8 giocatori in network, la versione PSX permette il gioco a due usando il famigerato "combat cable" e la possibilità di salvare sulla memory card fino a 5 partite. Un must per gli amanti del genere!

• *Dupont*

Casa: SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Dopo il buon successo dei giochi di hockey sulle console a 16 bit, grazie soprattutto agli ottimi titoli dell'Electronic Arts, era inevitabile che questo sport approdasse anche sui 32 bit. E, se dobbiamo essere sinceri, la cosa non ci dispiace per niente, quando i risultati ottenuti sono simili a quelli di *NHL Face Off*. La nuova produzione targata Sony (sempre più forte nell'ambito dei giochi sportivi, a giudicare dai due titoli recensiti in questo numero) fa della grafica fluida e dettagliata, di una parte sonora di tutto rispetto (molto belli gli effetti dedicati al pubblico) e di una giocabilità decisamente sopra la media, i suoi punti di forza. Gli sprite dei giocatori risultano essere bene animati e, per quel che riguarda le collisioni (essenziali per un prodotto del genere), queste sono precise al millimetro, consentendo così al giocatore audaci giochi di sponda. La tecnica poligonale utilizzata per costruire il campo di gioco ben si adatta alle digitalizzazioni dei personaggi, che a parte una leggera perdita di definizione sulle distanze ravvicinate, sono molto ben curati. Le numerose opzioni, tra le quali la possibilità di stravolgere da cima a fondo la struttura della propria squadra, e di avere delle minuziosissime statistiche informative su ognuno dei protago-

Come potete vedere dalla foto, i giocatori sono molto ben definiti.

Giocare di sponda può servire a spiazzare la difesa del portiere.

NHL FACE OFF

SGUARDO DI GHIACCIO

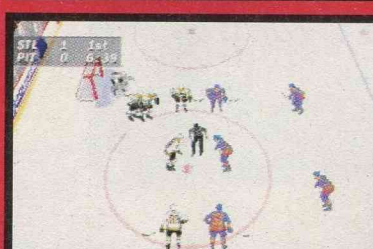
Cosa c'è di meglio di seguire la dinamica di una partita dalla propria angolazione preferita? In *NHL Face Off*, vengono messe a disposizione quattro tipi di telecamere diverse, strutturate in modo da poter seguire l'azione di gioco in maniera semplice e funzionale.

VERTICAL CAM

Segue l'azione di gioco verticalmente. L'inquadratura è ampia e consente di tenere sotto controllo un discreto numero di giocatori.

DIAGONAL CAM

Molto apprezzabile sia per la giocabilità che per l'impatto visivo. Anche qui la porzione di campo inquadrata è di notevoli dimensioni.

SIDE CAM

Come la telecamera verticale, la Side cam segue la partita da un lato del campo senza perdersi in continue rotazioni. La fetta di campo inquadrata è, a volte, più piccola, ma comunque non influisce sulla giocabilità.

ICE LEVEL CAM

Sicuramente la meno utile e bella tra quelle a disposizione. L'angolazione troppo bassa e la ripresa di una zona di gioco troppo piccola, rendono questa visuale inutile sotto ogni punto di vista.

nisti della lega (da notare che il gioco è prodotto sotto licenza, rispettando cioè la reale formazione delle squadre del campionato americano), forniscono un certo tocco "manageriale" al tutto, permettendo di sommare all'azione pura e semplice una buona dose di strategia. Se poi si conta la possibilità di poter creare i giocatori dal nulla, e di inserirli nella propria squadra, personalizzandola al massimo, ci si rende conto di come anche gli elementi di contorno all'azione vera e propria siano stati tenuti nella massima considerazione. Molto divertente, al solito, la modalità a più giocatori: si tratta di scegliere se sfidarsi in una gara testa a testa o giocare insieme contro la CPU, anche se purtroppo non si può partecipare in più di due persone. Da segnalare infine, la presenza della stagione Playoff, oltre al "normale" campionato. Un altro punto a favore per gli sport a squadre insomma, che con l'arrivo del prodigioso *Total NBA* promettono di alzare notevolmente la media del genere.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystik Fun (MI)

La nostra squadra cerca di bucare il portiere ma la difesa è ferrea...

... una bella rissa sul portiere è il modo migliore per realizzare un goal.

Tramite il replay potrete rivedervi gli ultimi trenta secondi della partita.

NHL FACE OFF

Se per la conquista del mercato videoludico nipponico, gli RPG svolgono un ruolo di primaria importanza assieme ai titoli di guida e ai picchiaduro, spesso e volentieri il target di Americani verso cui sono indirizzate le nuove superconsole, viene motivato all'aquisto di una piattaforma solo dalla presenza di un buon titolo sportivo. Non a caso, se per i 16 bit l'Electronic Arts deteneva lo scettro di miglior casa produttrice di software sportivo, da qualche tempo a questa parte il fenomeno della corsa per conquistare un posto di riguardo sembra essere cresciuto in maniera esponenziale, sia per quanto riguarda il numero di software house in lizza, sia per la già cospicua quantità di prodotti di questo tipo attualmente disponibili. In ogni caso, con tre biglietti da visita come *NHL Face off*, *NFL Game Day* e *Total NBA*, la Sony Interactive Sports si è sicuramente guadagnata un posto in prima fila.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (8/10)

Semplice e discretamente intuitivo il sistema di controllo, che comunque soddisfa anche le esigenze degli incontentabili

GRAFICA (8/10)

Fluidi e discretamente realistici i movimenti dei giocatori. Leggermente cubettosi quando la telecamera si avvicina a inquadrarli

SFIDA (8/10)

Tutto quello che un vero e proprio campionato saprebbe offrirvi più qualche opzione davvero interessante. Buona l'intelligenza artificiale degli avversari

SONORO (8/10)

Belle le campionature delle ovazioni e dei fischi del pubblico. Buoni gli effetti sonori e le musichette che caraterizzano ogni squadra

SOTTO CONTROLLO

- Per tuffarsi a sinistra
- Per tuffarsi a destra
- Per bloccare il disco a sinistra
- Per bloccare il disco a destra
- Per muovere il giocatore
- Per tirare
- Pausa
- Per passare/selezionare un uomo

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Con *Jupiter Strike* ci troviamo davanti a uno dei più lampanti esempi per quel che riguarda la "contaminazione" dei generi: se da una parte, infatti, la struttura del titolo ricorda molto *Total Eclipse*, con fondali e nemici poligonali in pieno stile spazialeggiante, dall'altra non si può non notare la presenza dell'atipico sistema di fuoco e movimento alla *Panzer Dragoon*, il conosciutissimo shoot'em up per Saturn. Peccato, però, che, a quanto sembra, il titolo in questione sia abbastanza carente sotto entrambi gli aspetti, proponendo da un lato un sistema di controllo abbastanza rigido e dall'altro la limitatezza offerta da due sole visuali di gioco (da dietro e in soggettiva), che non riescono a trasmettere al giocatore una sufficiente libertà di movimento. In quanto alla grafica, la situazione si mantiene più o meno sugli stessi livelli, mischiando idee visive abbastanza buone all'uso di un engine piuttosto grezzo e di pochi dettagli, mentre per musiche ed effetti il tutto risulta decisamente sotto la media. Da segnalare comunque, un certo numero di livelli non proprio semplici da completare e alcune idee niente male (gli imponenti mostri di fine stage danno non poco filo da torcere), oltre al lungo e ben realizzato filmato iniziale, che riesce decisamente a trascinare nello spirito della situazione. Un gioco senza infamia e senza lode quindi, ma che, se confrontato con la media dei titoli per PSX, non può riuscire di certo ad avere vita facile.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Jupiter Strike

La grafica poligonale è ben realizzata ma il gioco pecca in giocabilità

Nell'immagine si può notare la seconda visuale di gioco disponibile.

JUPITER STRIKE

Il difetto più grande imputabile a giochi come questo Jupiter Strike, o altri tipo *Total Eclipse* e *Panzer Dragoon*, è sicuramente la poca libertà di movimento che viene imposta al giocatore, costretto a seguire un percorso prestabilito. *JS* però, al contrario del titolo della Sega dove almeno si poteva far compiere alla visuale uno spostamento di 360°, non insaporisce la sua giocabiltà con nessun elemento originale o che perlomeno lo differenzi, seppur in minima parte, da qualsiasi altro titolo alla *Starblade Alpha* oggi in commercio. Le ambientazioni proposte, comunque, non sono niente male, e riescono ad attirare un minimo l'interesse da parte del giocatore, che comunque deve fare i conti con un sistema di controllo non fluidissimo e poco indicato per un genere come questo, vista anche la grande quantità di nemici e colpi avversari. In definitiva, *JS* si presenta come un titolo semplice e per nulla innovativo, indicato solamente ai più aficionados di questo genere videoludico.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (7/10)
Sistema di controllo un po' rigido, poca libertà di movimento

GRAFICA (7/10)
Alcune ambientazioni veramente carine. L'aggiornamento della schermo a volte lascia a desiderare

SFIDA (8/10)
Discreta quantità di livelli non proprio facili da superare

SONORO (5/10)
Effetti sonori sotto la media e musiche che sembrano generate da uno Spectrum

SOTTO CONTROLLO

Casa: CRYSTAL DYNAMICS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SOLAR ECLIPSE

Dopo aver raggiunto una certa notorietà con una serie di buoni titoli per 3DO, la Crystal Dynamics si è lanciata nelle conversioni di questi stessi titoli per i nuovi 32 bit, senza il buon gusto, tuttavia, di sfruttare appieno la maggiore potenza di Saturn e PlayStation. Ora, però, sembra che le cose stiano migliorando, dopo *Off-World Interceptor Extreme*, *Total Eclipse Turbo* e *Gex*, è finalmente arrivato il primo gioco di questa software house appositamente pensato per la console Sega. *Solar Eclipse* è, infatti, ambientato su Saturno e sulle sue numerose lune. Il nostro compito, come al solito, e disinfestare la zona dai numerosi invasori che la tengono sotto scacco, distruggendo tutto quello che capita a tiro. All'inizio, un filmato di buona qualità ci introduce nella vicenda. Grazie alla lunghezza della sequenza e alla competenza dei molti attori ingaggiati per realizzarlo, sembra realmente di guardare un film, e questa sensazione si riprova alla fine di ogni livello e, addirittura, anche durante il gioco. Infatti, in determinate sezioni dei livelli non si vola in solitaria, ma accompagnati da due o tre compagni che, a bordo dei loro velivoli, non solo si danno da fare per eliminare il maggior numero di nemici possibili, ma non perdono anche occasione di apparire in un angolo dello schermo per comunicare varie informazioni, più o meno importanti. Altri aspetti interessanti sono la possibilità di giocare con due visuali diverse, e di salvare la propria posizione alla fine di ognuno degli otto livelli, per non essere costretti a ricominciare ogni volta tutto da capo. Purtroppo, sembra che la Crystal Dynamics perda il pelo ma non il vizio, visto che le novità finiscono qui e il gioco ricalca sotto tutti gli altri aspetti il precedente titolo

Le postazioni rotanti laser possono essere fermate colpendole al centro.

Dalla visuale interna si perdono diversi dettagli dello scenario, e si rischia di morire senza accorgersene.

In basso allo schermo sono indicati l'energia dello scudo, il livello di potenza dell'arma, il numero di vite e di bombe.

MAYDAY MAYDAY

L'introduzione narra gli avvenimenti che hanno preceduto e scatenato questa "Guerra dei Mondi".

quasi omonimo. Come si sarà capito questo non è un complimento, se non altro ai tempi *Total Eclipse* era spettacolare, ma ora ci vuol ben altro. Il problema maggiore, comunque, risiede nel controllo dell'astronave. Mentre si svolazza tra i canyon e dentro le gallerie non bisogna far altro che tenere premuto il tasto di fuoco e dirigire a caso l'astronave, nella speranza di colpire uno dei molti bersagli. In pratica, dopo poche partite ci si riduce ad avanzare meccanicamente cercando solo di non morire, dato che pretendere di applicare delle minime strategie di gioco è impresa decisamente ardua. Per questo motivo, subito dopo la prima partita la noia scende sul giocatore, già deluso dalla ripetitività di fondali, nemici e situazioni, e da un engine grafico tutt'altro che spettacolare, a causa del ritardo inconcepibile con cui si costruiscono le montagne che circondano l'area di gioco. Parziale delusione, quindi, e, come si usa dire in ambito scolastico: "il ragazzo è intelligente, ma non si applica".

• *Trust*

Si ringrazia You Too (TO)

Lo scudo d'energia dell'astronave appare solo quando si viene colpiti.

SOLAR ECLIPSE

La Crystal Dynamic ha ormai acquisito una certa esperienza in questo genere di giochi, a metà tra i film interattivi e i titoli di pura azione, ma anche questa volta ha commesso qualche errore di troppo, che pregiudicano la votazione complessiva. Se, infatti, la trama e le sequenze in FMV che la narrano sono interessanti e piacevoli, il gioco vero e proprio soffre di diversi difetti che minano profondamente la giocabilità. Apprezziamo la pensata di inserire finalmente i salvataggi (richiesti a gran voce ai tempi di *Total Eclipse* per 3DO), che permettono di evitare estenuanti e ripetitive sedute di gioco, ma, purtroppo, il gioco in se non giustifica tanto impegno, visto che, comunque, tutti i livelli sono fin troppo simili, così come le tipologie di mezzi nemici. Il controllo della propria astronave dà il colpo di grazia, costringendo il giocatore a avanzare nella più completa impotenza, affidandolo esclusivamente alla fortuna e all'intuito più che alla sua abilità. Il "peccato!" è d'obbligo, un po' più di impegno avrebbe potuto fare miracoli.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sitema di controllo non è perfetto ma il gioco fornisce una buona dose di azione frenetica

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Colori smorti, clipping evidente e la scarsa varietà degli sprite impediscono di apprezzare l'ottima fluidità

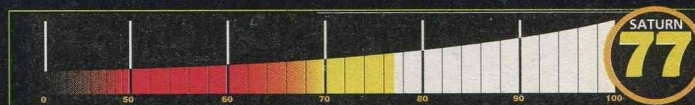
SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Otto livelli non sono né tanti né pochi, ma la ripetitività delle situazioni e la possibilità di salvare accorciano le sedute di gioco

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche assolutamente neutre, ma buona qualità del parlato e degli effetti

SOTTO CONTROLLO

Casa: ATLUS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

Come è avvenuto ai tempi d'oro del Super Nintendo, nel campo dei picchiaduro si sono sempre affiancati ai "grandi" titoli, una serie di prodotti meno noti, in genere di produzione giapponese, che tentavano di imitarne il successo. Con la venuta delle console a 32 bit, e più precisamente della corrente "poligonale", questa tendenza si è leggermente affievolita, ma continua a far vedere prodotti dalla dubbia qualità. *Power Instinct 2* ne è un perfetto esempio. Dopo una sporadica apparizione come coin-op, è ora giunto il turno della conversione per PlayStation, che si presenta allineata, in ogni aspetto, ai più classici schemi del genere. Si tratta, infatti, del solito picchiaduro uno contro uno a incontri, farcito con una buona dose di mosse speciali e personaggi da controllare. Questi ultimi (ben tredici, almeno la varietà non manca) sono essenzialmente tratti dai classici combattenti orientali: infatti, è possibile controllare il solito ninja, esperto in tecniche omicide, una lottatrice di catch femminile e simili. Non mancano, però, anche una serie di personaggi originali e divertenti, tra cui, sicuramente, spicca la vecchietta, esperta nel "lancio della dentiera" e in grado di tornare giovane, per combattere al pieno delle sue forze. Secondo le esigenze del genere, sono poi presenti i canonici personaggi nascosti e le super mosse (eseguibili in relazione a una barra di energia supplementare, che aumenta proporzionalmente ai colpi subiti), ma mancano dei boss finali da affrontare, una volta terminati gli incontri con i lottatori "normali". Al di là delle considerazioni sulla ripetitività e la noia che un gioco del genere possiede, *Power Instinct 2* soffre di gravi difetti che ne minano ampiamente la qualità. Infatti, oltre a una parte tecnica gestita piuttosto superficialmente, gli avversari gestiti dal computer sono estremamente stupidi, e permettono al giocatore di arrivare facilmente alla fine del gioco con un qualsiasi lottatore (senza sfruttarne le caratteristiche peculiari), cancellando il vantaggio di poter controllare un numero piuttosto alto di personaggi. Non ci troviamo certo di fronte a un prodotto totalmente scadente, ma le case di software dovrebbero imparare che, per realizzare un buon picchiaduro, non basta inventarsi qualche personaggio particolare, scimmiottando titoli già affermati.

• Air

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)

PLAYSTATION

POWER INSTINCT 2

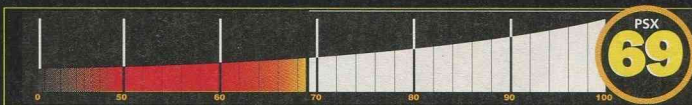
Power Instinct 2 **appartiene, senza riserve, al gran numero di produzioni di bassa qualità, che stanno invadendo il mercato delle console a 32 bit. Non si può certo pretendere che questo non avvenga, ma spesso questi titoli raggiungono dei livelli davvero infimi. Per fortuna non è questo il caso: *Power Instinct 2* unisce alla classica banalità di questo genere una notevole varietà e qualche idea originale. Purtroppo però, è carente per quel che riguarda l'aspetto tecnico, soprattutto nella grafica e nell'intelligenza artificiale del computer. La maggior parte delle animazioni sono, infatti, mancanti di frame e i fondali sono piuttosto squallidi. Il reale problema rimane, però, nella relativa facilità con cui è possibile terminare il gioco. È vero che i picchiaduro danno il massimo con un amico, ma, non avendo sempre questa possibilità, bisogna considerare anche il computer, soprattutto quando la qualità generale del titolo non raggiunge livelli eccezionali.**

AGIRE & PENSARE

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Una buona varietà di personaggi e mosse, relativamente facili da eseguire aumentano il gusto di giocare

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non all'altezza delle altre produzioni bidimensionali e mancante di frame di animazione

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
I personaggi da affrontare sono tanti ma è relativamente facile sconfiggerli, anche ai più alti livelli di difficoltà

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nella media gli effetti sonori, molto carine invece le musiche, tipicamente giapponesi

SOTTO CONTROLLO

Alcune mosse speciali sono talmente assurde da strappare un sorriso.

Via Bonacini 154 - 41100
Modena tel/fax (059)370967

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

GAME START

GAME START Via Bonacini 154
41100 Modena
tel/fax (059)370967
orario 9,30/13,00 - 15,30/19,30
lunedì mattina chiuso

SUPERNINTENDO	
COMBAT BASKETBALL	29.000
CYBERNATOR	39.000
DIRT RACER RACER FX	65.000
DUNALD DUCK MAUI MALLARD	139.000
DONKEY KONG 2	139.000
EARTWORM JIM 2	120.000
RACEBALL 2070	19.000
FIFA 96	119.000
ILLUSION OF TIME	99.000
JIMMY CONNORS TENNIS	69.000
KILLER INSTINCT+CD	99.000
MACHWARRIOR 2040	105.000
NBA LIVE'N GO	149.000
NBA LIVE 96	119.000
NHL 96	109.000
PINOCCHIO	139.000
PRIME GOAL 2	109.000
PUZZLE BUBBLE	119.000
SENSIBLE SOCCER	69.000
SUPER BOMBERMAN 3	99.000
SUPER FORMATION SERIE A	149.000
SUPER MARIO RPG	TEL.
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL	19.000
TERMINATOR 2	39.000
WEAPON LORD	115.000
WORLD HEROES 2	95.000
Y-ZONE	25.000
YOSHI'S ISLAND	135.000
ZELDA	69.000
ZICO SOCCER	39.000

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE
VENDITA E PERMUTA USATO

MEGADRIVE	
COLLEGE FOOTBALL 96	99.000
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109.000
CRIYNG	29.000
CYBERBALL	19.000
DONALD DUCK MAUI MALLARD	109.000
ETERNAL CHAMPION	45.000
FIFA 96	109.000
FLICKY	35.000
FRANKENSTAIN	69.000
GEM FIRE	35.000
GOLDEN AXE	35.000
GOLDEN AXE 2	49.000
GUNSTAR HEROES	49.000
JEWEL MASTER	29.000
JOHN MADDEN 1992+1993	39.000
MARBLE MADNESS	35.000
NBA JAM	49.000
NBA JAM	45.000
OTTIPANTS	49.000
PETE SAMPRAS 96	95.000
PRO QUATERBACK	23.000
PSYCHO PINBALL	69.000
RBI BASEBALL 94	55.000
SHADOWRUN	65.000
SHADOWRUN	55.000
SUPERMAN	39.000
THE PUNISHER	65.000
THE DUEL	35.000
THE PUNISHER	65.000
THOUGMAN CONTEXT	55.000
THUNDER FORCE 2	35.000
THUNDER FORCE 3	49.000
THUNDER FORCE 4	65.000
TINYTOON	65.000
VIRTUA RACING	109.000
VIRTUA RACING	119.000

PLAYSTATION	
ACTUA GOLF	TEL.
ACTUA SOCCER	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL.
ASSAULT RIGS	105.000
BIO HAZARD	TEL.
DARK STALKER	TEL.
DEFCON 5	109.000
DESTRUCTION DERBY	105.000
DOOM	89.000
EXTREME GAMES	85.000
GOAL STORM	85.000
HI OCTANE	79.000
JHONNY BAZOOKATONE	105.000
JUMPING FLASH	89.000
KILEAKTHE BLOOD	99.000
KRAZY IVAN	99.000
LOADED	109.000
LONE SOLDIER	79.000
NBA IN THE ZONE	TEL.
PHILOSOMA	105.000
POWER SERVE TENNIS	105.000
RIDGE RACER	105.000
SHOCKWAVE ASSAULT	115.000
STRIKER	85.000
TEKKEN	115.000
THOSHINDEN	89.000
THUNDERHAWK	115.000
TOPOLINO MANIA	TEL.
TOTAL NBA	TEL.
TWISTED METAL	105.000
WARHAWK	89.000
WIRE OUT	105.000
WORMS	85.000
X-COM	89.000

SATURN	
ADATTATORE UNIVERSALE	69.000
CLOCKWORK KNIGHT	59.000
DARIUS GAIDEN	89.000
FIFA 96	99.000
HANG ON GP	105.000
IN THE FUNT	99.000
JHONNY BAZOOKATONE	105.000
JOYPAD	45.000
LAYER SECTION	130.000
MYSTERIA	109.000
POP & TWEEN BEE	99.000
SAGA RALLY	135.000
STREET FIGHTER ZERO	119.000
VAMPIREHUNTER	119.000
VIRTUA FIGHTER 2	135.000

CONVERTER UNIVERSALE MEGADRIVE 35.000
CONVERTER UNIVERSALE PSX TEL.
CONVERTER UNIVERSALE SUPENINTENDO 35.000

GAMEBOY COLORATO 109.000
GAMEBOY COLORATO + GIOCO 125.000
SONY PLAYSTATION PAL + GIOCO 720.000
SONY PLAYSTATION PAL 689.000

JOYPAD MEGADRIVE 35.000
JOYPAD SUPERNINTENDO 35.000
SATURN + GIOCO 759.000
SUPERNINTENDO + GIOCO 249.000
SUPERNINTENDO 229.000

MEGADRIVE 1 + GIOCO 130.000
MEGADRIVE 2 + GIOCO 209.000
MEGADRIVE 2 188.000

a Catania c'è molto interesse per Play Station SONY senza interessi

• Art & Bit - Catania

L. 749.000 in 8 rate mensili di

L. 90.000

acconto L. 29.000

VIA LUIGI RIZZO, 32 - Tel. (095) 322.669 - CATANIA

Casa: US GOLD
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Che delusione. Non capita molto spesso (insomma, NdTrust), ma talvolta da una grande software house, supportati da massicce campagne pubblicitarie, e preannunciati come capolavori destinati a scrivere il proprio nome a lettere di fuoco nella storia dei videogiochi, arrivano prodotti che lasciano decisamente l'amaro in bocca. *Johnny Bazookatone*, il nuovo platform distribuito dalla US GOLD, presentato come un'opera d'arte in grafica renderizzata, con buona quantità di livelli e, tanto per fare un paragone, in grado di dare del filo da torcere a titoli come *Rayman*, si rivela come un autentico fuoco di paglia sotto molti aspetti. Eccezion fatta per l'introduzione, e per l'iniziale sorpresa nel constatare che il lavoro di renderizzazione ha dato i suoi frutti, col protagonista del gioco abbastanza bene animato, non si può non notare una totale mancanza di giocabilità e spessore su tutti i fronti. La parte grafica si presenta poco più che passabile, perlomeno per l'eccellente resa su schermo degli sprite, mentre tutti gli elementi di contorno (piani di parallasse inesistenti, colori interessanti ma in alcuni livelli assolutamente "sbiaditi", numero di mostri davvero esiguo) non sono assolutamente all'altezza della situazione. Ma il vero colpo arriva con la giocabilità, pessima sotto ogni aspetto. Personaggio incontrollabile, collisioni poco curate, e impossibilità pressoché totale di puntare sulla propria abilità in moltissimi punti del gioco. Oltre a ciò, il sistema di controllo si rivela piuttosto scomodo, le password sono inesistenti o quasi, e i continue, almeno fino al terzo livello (tra l'altro, difficilissimo e decisamente poco giocabile), fanno ripar-

Nelle caverne dell'inferno, le tenebre vi accompagneranno sempre.

Alcuni effetti speciali sono veramente fantastici, guardate un po' questo.

JOHNNY BA-AZAAR

Il nostro giovane e abilissimo chitarrista dal ciuffo viola, nella lunga strada che lo separa dalla sua amata chitarra, può contare su alcune abilità speciali che lo aiuteranno nei momenti più difficili.

RAGGIO PLASMA

Più Johnny smanetta sulla sua chitarra-bazooka, più il raggio emanato è grande e potente. L'effetto è devastante, purtroppo però impiega troppo tempo a caricarsi.

MITRAGLIATRICE

È sicuramente l'arma più utilizzata durante tutto il gioco. Può essere usata sia per disfarsi dei nemici che per aumentare la distanza coperta da un normale salto.

ASPIRATORE

Tramite questo comando, potrete letteralmente aspirare da terra chiavi e altri oggetti particolari, che vi garantiranno l'accesso a zone sbarrate.

CORSA

Per dare un giusto slancio a ogni vostra azione. Può essere utilizzata in simbiosi con la mitragliatrice puntata verso il basso, per aumentare ancora di più l'ampiezza dei salti.

CANTA CHE NON TI PASSA

La simpatica introduzione iniziale è uno dei pochi aspetti piacevoli di tutto il gioco.

...1

...2

...3

e 4

Il caronte qui presente, vi chiede una moneta d'argento per scortarvi.

Saltando sui materassi potrete raggiungere altezze proibitive.

tire dall'inizio del primo. A favore, invece, ci sono una nota positiva per il sonoro, ben fatto sebbene abbastanza fuori luogo e a tratti ripetitivo, e una per il background della storia, effettivamente originale. Per il resto il risultato finale non può essere che uno: *Johnny Bazookatone* diventa frustrante ancor prima che noioso, e a poco serve l'etichetta in copertina, con le favorevolissime votazioni assegnate da alcune autorevoli (?!?) riviste d'oltreoceano: i casi a questo punto sono due, o il gioco è in effetti pessimo o a Game Power siamo tutti impazziti, perché a noi non è piaciuto per niente.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

JOHNNY BAZOOKATONE

Anche se è duro ammetterlo, *Johnny Bazookatone* è uno dei più brutti platform che abbiamo mai visto, tanto per una console a 16 bit, quanto, e soprattutto, per una a trentadue. L'ottimo uso delle renderizzazioni di cui il gioco fa uso è sicuramente un aspetto molto accattivante, sia per il gusto con cui sono stati dosati e scelti i colori, sia per la professionalità con cui sono state disegnate le ambientazioni. Ma questo, purtroppo, è solo uno specchio per le allodole, perché dietro a questo ottimo lavoro grafico gli sviluppatori si sono proprio dimenticati del gioco e dei giocatori, sfornando un prodotto inutile sotto tutti i punti di vista, incapace di divertire anche per un solo istante e parecchio frustrante. Lo scadentissimo sistema di controllo e l'imprecisione delle collisioni degli sprite, annullano totalmente qualsiasi tentativo di poter padroneggiare con una certa disinvoltura i movimenti del personaggio protagonista, impedendogli di poter superare, senza l'ausilio della fortuna, le parti più snervanti del gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Il vero dramma di *Johnny Bazookatone* è che è totalmente ingiocabile, frustrante e snervante

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Le renderizzazioni sono realizzate in maniera veramente impeccabile, peccato che il gioco sia completamente privo di piani di parallasse

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Dopo qualche partita rimpiangerete i soldi spesi. Un titolo che in nessun modo riesce a divertire

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

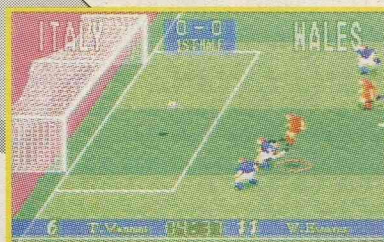
Belline sia le musiche che gli effetti sonori, anche se non hanno molto da spartire con lo spirito del gioco.

SOTTO CONTROLLO

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

90 minutes
EUROPEAN PRIME GOAL

Ogni macchina da gioco che si rispetti ha sempre avuto, nella sua softeca, un numero piuttosto alto di titoli calcistici di qualità variabile.

Accanto ai grandi capolavori, si affiancavano sempre prodotti di minore levatura, destinati a un mercato di soli patiti di questo sport. Quattro mesi fece fatto la sua apparizione su Play Station *Prime Goal Ex*, riscuotendo massicce critiche, che gli imputavano una grafica "da 16 bit" e una giocabilità piuttosto scarsa. Ora però, la versione a 16 bit di quel titolo è veramente uscita, con il titolo di *90 Minutes: European Prime Goal*, sul vecchio (e mai dimenticato) Super Nintendo. Naturalmente questa versione è stata "depurata" da tutti gli effetti grafici che contraddistinguevano quella PSX (niente zoom e inquadrature a grand'angolo per intenderci), ma mantiene tutte le caratteristiche dell'originale. La visuale di gioco laterale fissa è, infatti, la modalità di gioco scelta da questo *EPG*, che permette di scegliere il proprio team tra una selezione di quattordici delle più forti squadre europee (purtroppo tutte composte di nomi inventati). Naturalmente è possibile disputare la classica partita amichevole, oppure cimentarsi in un intero campionato o coppa, selezionando le squadre che vi

L'azione vincente del computer consiste in un colpo di testa da fermo.

I tackle in scivolata sono molto efficaci per rubare la palla.

Il portiere, controllato dal computer, è piuttosto abile nel parare quasi tutti i tiri. L'unico modo per segnare con un tiro diretto sta nell'avvicinarsi il più possibile.

In occasioni particolari (quali calcio d'inizio, confronto tra due giocatori e rigori), la visuale cambia radicalmente, passando a ingrandimenti di questo tipo.

La visuale dei progressi nella coppa, appare nella maniera più classica.

HO CREATO UN MOSTRO

Una delle opzioni più interessati e innovative di *90 Minutes: European Prime Goal* risiede nella possibilità di creare dei giocatori propri, da aggiungere poi nelle squadre già presenti. L'opzione "Hero" permette, infatti, di generare un giocatore (scegliendone il nome e l'aspetto), per poi specializzarlo nelle azioni volute.
In questo modo è possibile realizzare degli atleti adattabili alle proprie necessità: se, per esempio, si ha bisogno di un attaccante molto veloce e preciso al tiro, basterà allenare il giocatore creato esclusivamente in quelle caratteristiche e collocarlo nella posizione desiderata.

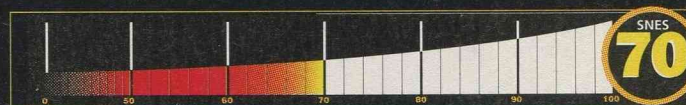
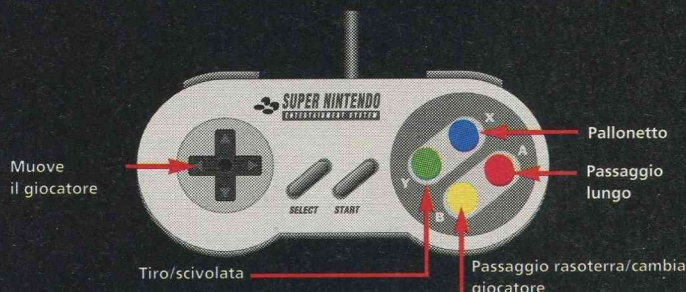
prenderanno parte. Non mancano poi le canoniche opzioni di scelta della formazione e di sostituzione dei giocatori (tutti differenziati da parametri classici come tiro, velocità, abilità di passaggio e via dicendo), ma è stata aggiunta la possibilità di creare, personalizzandoli, gli atleti che compongono le squadre secondo un sistema piuttosto innovativo.
Se, dunque, tutte le cosiddette opzioni "pre-partita" rientrano perfettamente nella media, la realizzazione del gioco in sé lascia un pochino perplessi. Oltre alla inusuale possibilità che permette il confronto diretto tra due giocatori in una schermata apposita, le caratteristiche peculiari che *EPG* offre sono ben poche. Spesso, infatti, le azioni di gioco si limitano ai classici dribbling, per avvicinarsi il più possibile alla porta avversaria, senza la possibilità di costruire triangolazioni o altri semplici movimenti di squadra. Per quel che riguarda l'aspetto tecnico, *EPG* risulta poi piuttosto scadente: i giocatori in campo sono poco definiti e i canonici "effetti stadio" toccano livelli qualitativi molto bassi. In definitiva, ci si trova davanti a un titolo che non ha alcuna pretesa di vera simulazione, ma rimane nel "limbo" di mediocrità che contraddistingue questo genere di produzioni.

• Air

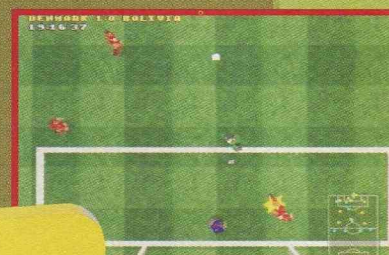
90° MINUTO P.G.E.

Davanti alle più recenti riproduzioni elettroniche del calcio (vedi *Actua Soccer* o *Fifa '96*), si rimane sempre un po' di stucco quando si torna a giocare a titoli fatti "alla vecchia maniera". In questo *European Prime Goal* non si trovano né incredibili poligoni in movimento, né visuali e rotazioni di campo. Non si può certo obbiettare che questo non dipenda dalle capacità della macchina su cui gira, ma viene veramente da chiedersi se i 16 bit abbiano ancora qualche carta da giocare, prima di scomparire definitivamente. Al di là di queste considerazioni, *EPG* rimane un titolo comunque divertente da giocare (anche se, a questi livelli, è senza dubbio migliore *Fever Pitch*), che soffre però di difetti nella giocabilità e, soprattutto, nella realizzazione tecnica. I giocatori graficamente molto confusi, la difficoltà nel creare azioni varie, la frustrazione nel vedere il computer sempre nello stesso modo, sono pecche che non possono essere trascurate. Qualche piccola innovazione non basta a far uscire un buon gioco, soprattutto in un campo dove la concorrenza è ad alti livelli.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

Casa: GREMLIN
N°Giocatori: 2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

actua soccer

Il calcio tridimensionale sbarca finalmente, e con decisione, sulla super console di mamma Sony. Oltre all'uscita di *Goal Storm* (la versione europea di *Winning Eleven* della Konami) del mese scorso, presto arriverà nei negozi anche *Adidas Power Soccer*, della Psygnosis, ma, cosa più importante, in questi giorni potete già trovare sugli scaffali dei negozi *Actua Soccer*.
Come abbiamo già avuto modo di dire alcuni mesi fa, i programmatori della Gremlin, per *Actua Soccer*, hanno voluto fare le cose in grande, anche se non si può dire che siano riusciti in pieno in ciò che si erano proposti. A livello visivo il gioco è impressionante, con un gran numero di inquadrature disponibili durante le fasi di gioco, anche se non sempre risultano molto pratiche in termini di giocabilità. In ogni caso, i giocatori si muovono con grande fluidità sullo schermo, dando l'impressione di essere veri calciatori che si affannano alla rincorsa del pallone. Anche sul fronte delle opzioni, *Actua Soccer* risulta più che ricco, mettendo a disposizione del giocatore un gran numero di squadre nazionali e la possibilità di variare quasi ogni aspetto determinante nel corso di una partita, dalle con-

Con la telecamera laterale, l'azione può essere seguita in modo ottimale.

I portieri tendono sempre ad aspettare al centro della porta il tiro.

dizioni atmosferiche alla severità dell'arbitro, dall'utilizzo della regola del fuorigioco alla possibilità di disputare amichevoli, tornei a eliminazione diretta e campionati.
Tanta bontà, come purtroppo spesso accade, doveva pur avere un prezzo da pagare, e questo dazio viene devoluto in sfavore della giocabilità. Intendiamoci, il gioco in sé è più che buono, ma sono alcuni piccoli particolari che creano più di un fastidio. Innanzitutto, le prestazioni dei portieri vanno da eccezionali a "concetto di banana", nel senso che, se per più di un quarto d'ora risulta impossibile segnare un gol da qualsiasi posizione, il momento dopo lo stesso portiere rimane immobile a guardare la palla rotolare lentamente nella rete. Inoltre, un problema già sollevato quando sulle pagine di Gheim Pauà abbiamo realizzato la preview di questo titolo, non è stato corretto, o quanto meno smussato nella versione finale. Quando i calciatori entrano in scivolata per sottrarre il pallone all'avversario, impiegano eoni per rialzarsi, consentendo al giocatore che ha subito il tackle, o a eventuali compagni di squadra, di recupera senza problemi la sfera, una cosa che, senza ombra di dubbio, non accade su un campo di calcio.
Comunque, vista la penuria di titoli di questo tipo per PlayStation, *Actua Soccer* rimane comunque un acquisto valido per chi è cresciuto a pane e pallone, e non ha nessuna intenzione di aspettare un paio di mesi l'arrivo di *Adidas Power Soccer*. Fate un po' voi.

• ***Random***

La schermata delle opzioni permette di cambaire gli aspetti del gioco, dalla forza del vento alla severità dell'arbitro.

Alcune inquadrature permettono di seguire l'azione da un punto di vista molto vicino ai giocatori.

ACTUA SOCCER

C'era già stato l'esempio di *Winning Eleven*, ma era logico aspettarsi un invasione di giochi sportivi poligonali. Su questo numero avrete visto *Total NBA '96*, ora tocca a *Actua Soccer* tentare la non facile impresa di proporsi come gioco di calcio definitivo. Inutile dire, che non gli riesce. Il titolo della Gremlin non è niente male, ma è ben lungi da porre la parola fine a giochi di questo tipo. Inizialmente, *Actua Soccer* può sembrare impressionante, ma alla lunga si rivela piuttosto ripetitivo e, a meno che non si sappia rinnovare continuamente la sfida con qualche amico, è facile perdere interesse. La parte tattica del gioco è un po' carente, esistono diverse formazioni disponibili, ma che poi sul campo perdono la loro funzionalità, e questo è un particolare che non piacerà affatto ai puristi dei giochi di calcio. È indubbio, comunque, che *Actua Soccer* si rivela più divertente e più fresco di *FIFA Soccer '96*, e può essere una valida alternativa per gli appassionati di sport.

AGIRE & PENSARE

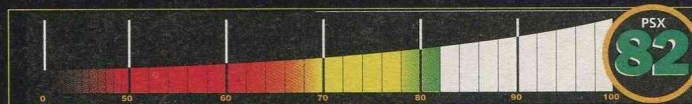
A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (7/10)
Non è male. Peccato che, per un paio di problemi non da poco, venga minata alla base

GRAFICA (8/10)
Funzionale, ma comunque di grande impatto. La rappresentazione della maglie della varie squadre è perfetta

SFIDA (8/10)
Le opzioni per giocare a lungo ci sono tutte, giocando in due, come al solito, la longevità aumenta. Le squadre gestite dalla CPU non sono da sottovalutare

SONORO (8/10)
Il commento del telecronista dopo un po' stanca, ma gli effetti della folla assiepata intorno al campo sono più che godibili

SOTTO CONTROLLO

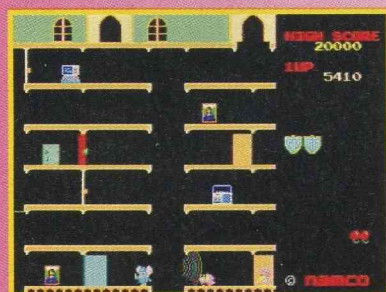
Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

NAMCO MUSEUM VOL.2

I più bei ricordi di ogni videogiocatore, sono legati ai giochi che, in un certo senso, lo ha "iniziato" a questa grande passione. Spesso, anche di fronte ai più grandi prodigi della tecnica, non si può non ricordare la realizzazione dei titoli di un tempo, che, nella loro semplicità, riuscivano a colpire pienamente l'obbiettivo per cui erano stati creati: il divertimento. Per tutti coloro che, al giorno d'oggi, hanno ormai superato i vent'anni d'età, tra questi titoli "mitologici" non può sicuramente mancare qualche produzione di casa Namco (che fino alla metà degli anni ottanta è stata praticamente il leader indiscusso del settore). Certo, tra costoro, non esiste nessuno che possa negare di aver fatto anche solo una partita a capolavori del calibro di *Pac-Man* o *Xevious* e, a maggior ragione, non ci può essere nessuno che non ricordi questi giochi con un po' di nostalgia. Fa dunque molto piacere vedere come, nella cosiddetta era dei poligoni, la Namco abbia avuto l'idea di ricreare i suoi vecchi successi sulla sua principale piattaforma di sviluppo. *Namco Collection 2* è, in effetti, un vero e proprio pezzo della storia che tutti noi amiamo, ricreata con incredibile dovizia di particolari. Tutti e sei i giochi che sono stati "convertiti" per la Playstation, sono, infatti, delle vere e proprie copie degli originali mangiamonete, a partire dal reset iniziale (che avviene esattamente nello stesso modo in cui avverrebbe se si accendesse il cabinato), con tanto di possibilità di centrare lo schermo di gioco, fino ad arrivare alla realizzazione del gioco vero e proprio, con grafica,

All'interno del museo è possibile osservare i cabinati originali dei sei giochi inclusi.

Naturalmente in *Dragon Buster* gli avversari più temibili saranno i draghi.

Nel bonus stage di *Gaplus* bisogna comporre la scritta "Bonus".

Le porte di *Mappy* generano un'onda d'urto ingrado di fermare i nemici.

sonoro e, soprattutto, giocabilità dei vetusti originali. Certo, sarebbe perfettamente inutile discutere su come l'evoluzione abbia portato i videogiochi sulla via della spettacolarità, a sfavore del divertimento, ma, vi assicuriamo, vedere l'astronave di *Xevious* compiere incredibili acrobazie (tra le indistruttibili lastre d'acciaio rotanti), fa venire in mente, anche se per un solo attimo, questo stesso pensiero. È ovvio che questa idea non può essere comune a tutti (anche se il recente successo di un gioco come *Worms* potrebbe dimostrare il contrario), ma, se veramente avete amato anche solo uno dei sei titoli contenuti in questa compilation, non dovete assolutamente lasciarvela scappare. Al suo interno troverete una carica di divertimento difficilmente riproducibile, e, soprattutto, i migliori ricordi di una passione che, ancora oggi ci coinvolge, fortunatamente per noi, tutti.

• *Air*

SEI GIOCHI PER SEI FRATELLI

Come per la precedente edizione, questo secondo volume comprende sei differenti giochi più o meno noti al pubblico più attempato. Si tratta essenzialmente di titoli che fecero la loro apparizione tra il 1982 e il 1984.

GAPLUS (1984)

Uno dei migliori sparatutto a "ondate" che la Namco abbia mai prodotto. Anche qui, come in *Galaga*, le astronavi nemiche appaiono sullo schermo in stormi, riordinandosi poi (quelle sopravvissute) in una linea di attacco. Spicca la presenza di un nemico particolare che, se distrutto durante una picchiata, rilascia un modulo che permette alla nostra astronave di catturare le navi avversarie e sfruttare la loro potenza di fuoco.

XEVIOUS (1982)

Forse il titolo più atteso di questo volume, è stato un po' il precursore di tutti gli sparatutto a scrolling verticale. Non ci sono né power-up, né armi spettacolari, ma la nostra astronave è dotata, di base, con una mitraglietta per i bersagli aerei e delle bombe (da lanciare utilizzando l'apposito mirino) per colpire le installazioni a terra. Non mancano, poi, nemmeno i giganteschi guardiani di fine livello, che cosa volete di più?

DRAGONBUSTER (1984)

Quando ancora *Rastan* non era ancora uscito e *Legend of Hero Tonma* era solo un sogno, questo titolo la faceva da padrone come arcade-adventure, di chiara impronta fantasy. Armato di spada, magie e tanto coraggio il nostro eroe dovrà avventurarsi all'interno di pericolosi dungeon, ricchi di scheletri, serpenti, trappole e, naturalmente, tremendi draghi sputafuoco!

MAPPY (1983)

Se pensate che Mario sia stato uno dei primi platform, dovreste dare un occhio a questo divertentissimo titolo. Nei panni di un topo-poliziotto, dovremo recuperare tutti gli oggetti rubati dai gatti ladroni, stando ben attenti a non farci prendere. Strutturato su più piani (accessibili tramite dei comodissimi tappetini elastici), vede applicato il teorema della "porta in faccia", unico modo per fermare i malvagi gatti.

GROBDA (1984)

Nello stesso campo in cui aveva fallito *Assault Rigs*, questo gioco riesce a colpire perfettamente nel segno. Niente 3D con texture-mapping allucinante, ma semplicemente piccoli sprite che simulano uno scontro di carri armati. Gli schermi sempre più complessi e la possibilità di crearsi uno scudo sono le sue caratteristiche vincenti. Ricordatevi poi che si può sempre giocare in due senza Combat Cable!

CUTIE Q (1982)

Forse il meno bello tra tutti i giochi di questa compilation, si presenta come un perfetto ibrido tra i più comuni (e piatti) flipper elettronici, e l'intramontabile *Breakout* (ripreso dal più recente *Arkanoid*). Al posto dei canonici "flipper", avremo, infatti, al nostro comando la classica paletta mobile,. con cui dovremo agilmente respingere la pallina verso i numerosi bersagli.

NAMCO MUSEUM VOL. 2

Volendo mantenere una certa coerenza con la valutazione del titolo precedente, questo *Namco Collection Vol. 2* non poteva che meritarsi il Power Game a pieno diritto. Al di là delle più ovvie considerazioni del fattore nostalgico, che indubbiamente svolge un ruolo determinate nel giudizio di un simile gioco, bisogna davvero ammettere che i titoli contenuti in questa compilation sono di una qualità eccelsa. Il mitico *Xevious*, o lo splendido *Gaplus* possono, sicuramente, assicurare ancora molte ore di incredibile divertimento a tutti i giocatori che hanno l'età per godersele. Effettivamente, volendo essere sinceri, questo *Namco Collection* (così come il suo predecessore) è decisamente inadatto per il pubblico più giovane, che non è cresciuto a "pane e Pac-man", e che è stato abituato a vedere scorrere sullo schermo oceani di colori e di animazioni. Tutti coloro che, invece, possiedono questa passione da più di dieci anni, dovrebbero sentirsi obbligati a comprare questo pezzo indimenticabile di passato.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ — 10/10

È bello, una volta tanto, sentir dire che la giocabilità prevarica nettamente tutti gli altri valori. Si sa, erano altri tempi...

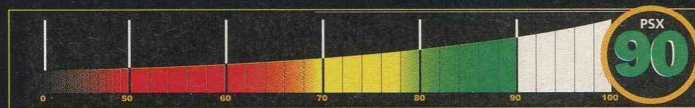
GRAFICA — 8/10

Per ovvi motivi, la valutazione si riferisce alla conversione degli originali, perfetta in ogni senso: dal reset iniziale, fino ad arrivare ai più piccoli particolari

SFIDA — 9/10

Sono tutti, o quasi, giochi, dove quello che conta è il punteggio realizzato. Cercate qualche vecchio numero di "Videogiochi" cercare di battere qualche record!

SONORO — 8/10

Al posto delle noiose e fantasmagoriche tracce audio, ritroviamo i soliti motivetti di allora; c'è di che esserne veramente contenti

SOTTO CONTROLLO

Altri tasti: diverse funzioni da gioco a gioco

Casa: XING
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

Alcuni mostriciattoli sono veramente spassosi, guardate questo gatto.

I cristalli sono il mezzo di trasporto e di unione tra i vari mondi.

Nel mondo dei ghiacci, gli scivoli sono una delle parte più divertenti.

Dopo il debutto della grafica poligonale nell'ambito dei giochi di piattaforme con *Jumping Flash*, e in attesa del fantomatico *Ultra Mario Bros.*, la Xing Entertainment, misconosciuta software house nipponica, ha deciso di battere la stessa strada sfornando questo *Floating Runner*, gioco abbastanza inusuale e curioso. L'avventura si articola su sei mondi, caratterizzati da varie e singolari ambientazioni, e da tutta una serie di mostriciattoli, da eliminare per poter saltare indisturbati da una piattaforma all'altra, dirigendosi così all'uscita di ogni stage. Lo stile grafico si avvicina molto al già citato *JF* della Sony, con sprite dall'aspetto stilizzato e soluzioni visive di buon impatto, lo scrolling è discretamente fluido e la manovralità del personaggio, sebbene all'inizio possa risultare leggermente ostica, alla lunga non crea più alcun problema . Purtroppo per la Xing, però, la classe non è acqua, e osservando *FR* lo si nota in diverse circostanze. Innanzitutto, è decisamente fastidiosa la limitatezza dovuta alle due sole visuali (entrambe esterne), poste al di sopra del personaggio con un'angolazione decisamente poco funzionale e che non permette di vedere una larga fetta del campo di gioco. In secondo luogo, il dover seguire un percorso fisso, nonostante la presunta totale libertà di movimento, e la difficoltà di saltare da un punto all'altro, causata da una profondità di campo a volte poco intuitiva, riducono le attrattive di questo titolo. A parte questi problemi, comunque, arrivare in fondo al gioco si rivela un'esperienza coinvolgente, che certo non rientra nei canoni a cui eravamo abituati fino a non molto tempo fa, tut-

Combattere contro le ranocchie può rivelarsi un problema, i loro movimenti scostanti sono così veloci che è difficile seguirle per poterle colpire.

TI VENISSE UN COLPO

Nel variegato e coloratissimo mondo poligonale, orde di famelici nemici a servizio di un'entità malvagia, cercano in tutti i modi di bloccare l'avanzata dei nostri piccoli eroini. Per far fronte a questo inconveniente, Lay e Cress, dispongono di tutta una serie di armi speciali, ognuna con precise caratteristiche e modalità d'uso.

PISTOLA
Spara proiettili sferici di ragguardevoli dimensioni. La linea di fuoco, come per la maggior parte delle altre armi, non è diritta ma compie un'arco, cosicché è necessario mantenere una certa distanza dai nemici per poterli colpire. Quest'arma non ha bisogno di carica.

BOMBE
Una bella rafficata di bombe è quello che ci vuole quando gli avversari diventano troppi o troppo forti. Oltre che essere più dannosa della pistola, può colpire anche due avversari per volta. Le cariche per le bombe sono poche, e trovarle non è facilissimo.

BOOMERANG
Questo magico boomerang, gira velocemente intorno al vostro personaggio fino a che non lo indirizzate contro un nemico. Non è molto potente ma colpisce quasi sempre. Trovare le cariche per quest'arma non è un gran problema.

BASTONE DEL FUOCO
Trovare quest'utile bacchetta magica non è proprio un compito semplice, ma se ci riuscirete potrete avvalervi di un'arma veramente portentosa. Il proiettile si comporta più o meno come quello della pistola, ma una volta colpito il terreno crea delle fiamme che si spengono lentamente.

BASTONE DEL GHIACCIO
In alcune situazioni, quando il tempo è contro di voi e non avete un secondo da sprecare, questa bacchetta vi verrà in aiuto sparando proiettili ghiaccianti che congeleranno momentaneamente i vostri avversari, senza però ucciderli. Le cariche per quest'arma sono molto rare.

Il mondo "desertico", è una delle parti più difficili dell'intero gioco. Prestate attenzione agli scorpioni.

tavia, bisogna essere disposti a sorvolare su alcune pecche tecniche, legate principalmente agli spostamenti all'interno dell'ambiente tridimensionale. Viene, infatti, il dubbio, che la visuale in soggettiva manchi proprio per evitare problemi di aggiornamento dello schermo, visto che la porzione del campo di gioco normalmente inquadrata, non permette di verificare l'effettiva qualità dell'engine alla base del gioco. Comunque, questo non basta certo a giustificare questa scelta, date che una vista in soggettiva, volenti o nolent,i avrebbe di certo aumentato la giocabilità del titolo in questione. Ad ogni modo, *FR* è una scelta abbastanza originale, e solo per questo qualcuno potrebbe decidere di premiarlo, portandosene a casa una copia senza rimpiangerne l'aquisto.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystik Fun.(MI)

FLOATING RUNNER

Inutile dire che un titolo come questo *Floating Runner*, rientra in quella, per ora, ristretta cerchia di giochi che cercano di portare una sorta di innovazione, sfruttando le nuove potenzialità delle super console. È anche vero, però, che non riesce in pieno nel tentativo propostosi. Non che sia un gioco di piattaforme disprezzabile, però la scarsità delle visuali disponibili mina, in un certo modo, l'aspetto estetico, parte integrante di *Floating Runner*. Finire il gioco richiede sicuramente impegno e tempo, garantendo un buon ritorno per quanto riguarda i soldi spesi, e sicuramente, chiunque sia un appassionato dei platform stravaganti, non dovrebbe lasciarselo scappare. Non che il nome della Xing sia, in ogni caso, sinonimo di garanzia, ma si difende bene, fermo restando che se volete il meglio di questo "nuovo" genere, la vostra scelta dovrebbe cadere su *Jumping Flash*, oppure sul nuovissimo *Jumping Flash 2*, in uscita tra non molto in versione nippo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

All'inizio il controllo non è dei più semplici, ma non ci vorrà molto prima di padroneggiarlo bene. Movimenti del mondo 3D molto fluidi

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Malgrado lo scarso utilizzo di texture e gouraud shading, il gioco riesce a creare un'atmosfera simpatica e funzionale anche con il semplice utilizzo dei poligoni colorati

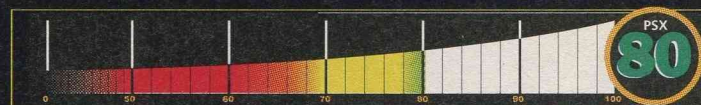
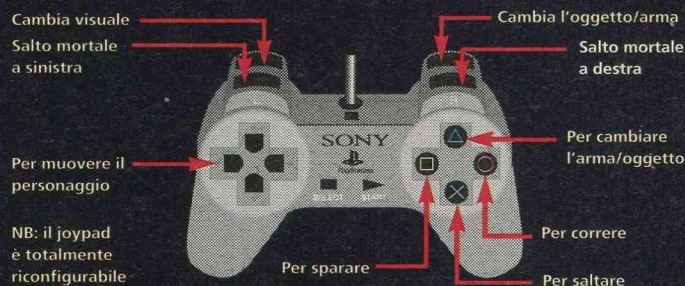
SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sei mondi divisi in vari stage di discrete dimensioni sapranno tenervi impegnati a lungo

SONORO

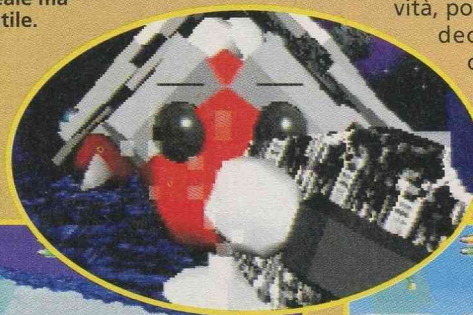
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche a volte splendide, a volte un po' ripetitive. Si sente la mancanza di effetti sonori dedicati ai versi degli animaletti avversari

SOTTO CONTROLLO

Casa: ALTRON
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÍ
Livelli di difficoltà: 1

I vari mezzi meccanici hanno tutti delle espressioni simpaticissime.

ROBO PIT

Con *Robo Pit* ci troviamo di fronte a un classico esempio di idea abbastanza originale, supportata purtroppo da una realizzazione che non rende eccessivamente merito allo spunto di partenza. Il concept sembra essere decisamente tratto da *Cybersled*, il glorioso sparatutto targato Namco, nel quale bisognava combattere all'interno di varie arene, distruggendo uno dopo l'altro tutti gli avversari fino al boss finale. Come d'altronde bisogna fare anche in questo caso, ma con alcune sostanziali differenze. Per prima cosa è possibile creare il proprio mezzo da combattimento, combinando alcuni elementi di base come corpo, sistema di locomozione e armi. Una volta iniziato a giocare ci si troverà in fondo a una sorta di "graduatoria", formata dai cento robot da superare per portarsi al primo oposto. Per ogni avversario sconfitto sarà possibile sottrarre un'arma, e crearsi un proprio arsenale da cui prelevare gli "strumenti da lavoro" preferiti. Gli scontri potranno essere ambientati in varie situazioni (nelle diverse stagioni, durante la notte o il giorno, ecc...), ma sempre e comunque in uno dei quattro ring presenti nel gioco, arricchiti con qualche elemento di contorno e dalle ridottissime dimensioni. Per quanto riguarda l'aspetto estetico del gioco, lo si potrebbe definire semplice e funzionale, con un motore grafico fluido e nitido, mentre purtroppo si nota la presenza di temi musicali che alla lunga divengono eccessivamente noiosi. Il controllo dei droidi è piuttosto semplice, e ben presto si imparano a effettuare schivate e attacchi a "sorpresa". Peccato che la media del gioco venga inevitabilmente abbassata dal fattore longevità, poiché cento incontri sono decisamente troppi, specialmente a un unico livello di difficoltà, davvero troppo basso. Finire il gioco si rivela ben presto

Sorprendere alle spalle l'avversario non è leale ma molto utile.

Da questa inquadratura è difficile distinguere l'azione.

Questo carroarmato non sembra particolarmente pericoloso.

MAKE-UP

La cosa più simpatica di *Robo Pit*, è la possibilità di personalizzare il proprio droide per quanto riguarda aspetto, forma e arma utilizzata.

COLORE

Da una palette di 16 colori diversi, potrete scegliere come meglio pitturare ogni singola parte del vostro Mech da combattimento.

FORMA

Ogni pezzo del corpo metallico del vostro combattente robotizzato, può assumere diverse forme e essere assemblato ad altre parti. Ogni pezzo comunque, possiede i suoi valori di potenza, peso, difesa.

L'ARMA

All'inizio potrete scegliere solamente tra il semplice pugno, la lancia, lo scudo e la balestra. Più avanti, quando incontrerete i vari avversari, in caso di vittoria potrete avvalervi delle loro armi.

ASPETTO

Riguarda tutte quelle parti che non c'entrano direttamente con il gioco, ma sono semplicemente elementi di contorno che interessano il lato estetico del vostro combattente. Alcune varianti sono decisamente esilaranti.

Una fase particolarmente concitata e confusa del gioco.

una pura formalità, con l'ausilio delle armi più potenti, e l'idea di ripetere l'operazione una seconda volta non è sicuramente delle più allettanti. L'intelligenza artificiale degli avversari lascia, inoltre, a desiderare, dal momento che basta affrontare in furiosi corpo a corpo i più deboli, mentre per i nemici "blindati" altro non si deve fare se non lasciarli a corto di munizioni, per poi finirli comodamente. Forse, se il tutto fosse stato un po' più corto e un po' più difficile, ci saremmo trovati tra le mani un titolo ben più interessaante.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystik Fun (MI)

ROBO PIT

Se già avete avuto modo di vedere al bar o per PlayStation, il conosciutissimo *Cybersled* della Namco, allora non farete fatica a riconoscere in *Robo Pit* lo stesso tipo di giocabilità, presente nel titolo della famosa software house nipponica. Infatti, sebbene il prodotto in questione sia spacciato come un picchiaduro, in realtà tutto si riduce a uno sparatutto ambientato in un'arena, con alcuni elementi tipo rocce o costruzioni da utilizzare come riparo, o, a scelta, come oggetti contundenti da scagliare contro il proprio avversario. Sebbene il gioco possieda un'aspetto decisamente atipico e riesca a proporre in maniera simpatica e divertente l'idea ormai non più originale di uno scontro tra mech , non si può fare a meno di notare una certa mancanza di spessore nell'aspetto puramente strategico del gioco, e l'estrema facilità con cui si sconfiggono i numerosi nemici fino al cattivone finale. Apprezzabile e originale, invece, la sezione dedicata alla costruzione del proprio mezzo da combattimento, che dà la possibilità di affrontare in maniera sempre diversa il gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comandi semplici e immediati. Il gioco si limita a un ripetitivo schiaccia schiaccia sui pulsanti d'attacco. La parte strategica non viene considerata molto

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Carina e tondeggiante. Le arene non sono molto particolareggiate, ma svolgono bene la loro funzione

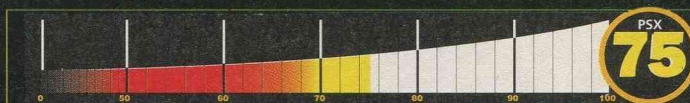
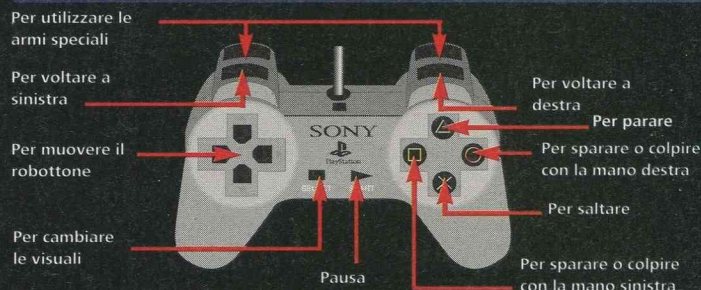
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Potendo creare una varietà infinita di mech da combattimento, il gioco è virtualmente infinito, ma anche molto noioso dopo le prime partite

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effetti sonori soffocati da musiche noiosissime e ripetitive

SOTTO CONTROLLO

DUKE

Dando una rapida occhiata all'andamento del mercato videoludico in questi ultimi tempi si può trarre una semplice, quanto fondamentale, conclusione: la nuova corrente dei titoli realizzati sfruttando la tecnica poligonale sta crescendo in maniera esponenziale, sovvertendo non solo la parte squisitamente grafica ma anche quella, ben più importante, della qualità in generale. Un esempio lampante, che può servire a chiarificare questo discorso, è senz'altro quello dei sequel, ovvero tutti quei giochi che a distanza di un certo periodo di tempo si ripresentano al pubblico con un numero o una sigla prima o dopo il loro titolo, che indica (perlomeno nelle intenzioni) un'evoluzione tecnica e un generale miglioramento rispetto alla precedente "versione" del prodotto stesso. Ebbene, se nel caso dei giochi realizzati tradizionalmente questo passo avanti obbligato spesso si risolveva in poco o addirittura niente, bisogna invece dire che i titoli della nuova generazione, se così si possono chiamare, ci hanno da subito abituati a vere e proprie rivoluzioni grafiche davvero stupefacenti... In questo senso i casi del bellissimo *Virtua Fighter 2* o dell'eccellente *Ridge Racer Revolution* parlano da soli, specialmente nel primo dove il confronto con *VF1* ha lasciato a bocca aperta ben più di una persona. Fatte queste premesse quindi, cosa ci si poteva aspettare dal secondo episodio di *Toh Shin Den*, che ai tempi del suo lancio si impose come il miglior picchiaduro poligonale in assoluto e che occupa ancora un posto di rispetto nel panorama dei nuovi beat'em up? Molto semplicemente un altro grande gioco, dotato di una grafica strabiliante, una velocità ben superiore a quella del suo predecessore e per quanto possibile un certo miglioramento anche dal punto di vista della giocabilità, già grandiosa anche nella prima occasione. Quello che in sostanza salta all'occhio in *Toh Shin Den 2*, oltre a un paio di personaggi nuovi (la piccola ma terribile Tracy e il buffissimo Chaos) e altrettanti boss finali, l'angelica Uranus (una candida creatura alata tanto forte quanto leggiadra) e la temibile Master (altro grazioso esemplare femminile che si muove a quindici centimetri dal suolo), è la quantità e la qualità dei dettagli che compongono i vari lottatori, dall'accuratezza dei riflessi di luce sui loro corpi ad alcuni accorgimenti come le teste che seguono i movimenti degli avversari (*VF2* docet) o, ancora, l'incredibile numero di mosse a disposizione di ognuno, alcune semplicemente spettacolari. Tecnicamente parlando, insomma, i poligoni mossi su schermo sono davvero tanti, e poligonali sono anche i fondali, che però in alcuni casi non raggiungono assolutamente livelli eccelsi, come del resto anche alcuni effetti sonori, mentre musiche e giocabilità se la cavano (si fa per dire...) alla grande. Ottima anche l'intelligenza artificiale degli avversari: non è più così facile fregare l'avversario semplicemente roteando loro attorno e sferrando colpetti leggeri ora qui, ora là: stavolta il gioco si fa duro, e se è vero che i duri cominciano a giocare presto, dalle file dei combattenti nemici dovrebbe saltare fuori anche Sho, il boss finale del primo episodio. Nonostante la defezione di quest'ultimo, infatti, in più di una occasione siamo riusciti a sentirne la "colonna sonora" che lo caratterizzava nell'episodio precedente. Per il resto di cose ce ne sarebbero molte altre da dire, ma preferiamo chiudere qui il discorso constatando, in conclusione, come le potenzialità dei 32 bit (Sony o Sega che siano) stiano crescendo in maniera superlativa, e c'è da chiedersi se e quando si fermeranno.

La strada intrapresa fin ora promette veramente bene, e il futuro dei videogiochi, permetteteci il controsenso, non è mai stato così presente come in questo momento.

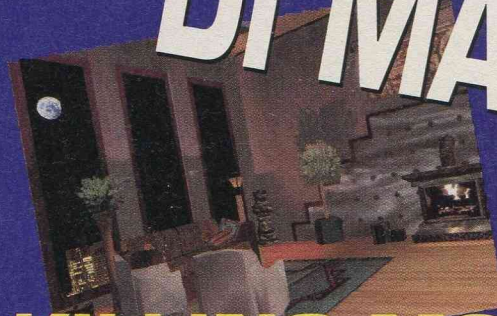
• Orwell 2000

PSX 93

Il titolo di punta della Takara, dal suo esordio sulla PSX, ne ha fatta di strada, e anche tanta. Dopo il lancio sul mercato giapponese di una serie a fumetti avente come protagonisti i lottatori del gioco, in seguito al successo di questi ultimi sul 32 bit di casa Sony, e dopo aver presenziato anche in sala giochi con quest'ultimo capitolo della saga, finalmente si è giunti a questa attesissima conversione che non solo smentisce chi non credeva si sarebbe potuto fare di meglio, ma smussa tutti quei piccoli difettucci che minavano in gran parte la qualità del prodotto iniziale. Il lavoro tecnico dietro alla costruzione dei tredici lottatori è davvero notevole, e dimostra grandi miglioramenti così come sono esemplari le coreografie dei vari movimenti, la loro fluidità ormai esente dal benché minimo rallentamento, e la rinnovata quantità e qualità dalle mosse eseguibili. Unico piccolo neo, la scelta e la realizzazione di alcuni fondali del gioco che, malgrado effetti di luce in tempo reale davvero suggestivi, risultano grezzi rispetto alla media del prodotto.

'STI CA...

Molti di voi si saranno accorti che, il mese scorso, abbiamo, per un problema "tecnico", omesso il testo completo della recensione di *ToShinDen 2*, per la serie "chi sbaglia paga" abbiamo deciso di riproporre il testo integrale in questa pagina. Chiaramente, il voto e il commento non sono cambiati, abbiamo fatto un errore, ma non siamo mica scemi... Ci scusiamo, ci pare il minimo, per l'inconveniente, che non è assolutamente dipeso dalla nostra volontà, vabbé, mentiamo sapendo di mentire, e vi assicuriamo, o almeno speriamo, che non si ripeterà più in futuro... l'importante è crederci!

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO

UNDER A KILLING MOON II

Tornano le avventure in prima persona di Tex Murphy nel seguito di Under a Killing Moon: la Access si prepara a stupire una seconda volta con The Pandora Directive.

WING COMMANDER 4

Finalmente pronta la quarta puntata della saga spaziale più famosa del mondo dei videogiochi: Mark Hamill e Malcolm McDowell sono i protagonisti di uno dei migliori film interattivi di sempre.

DUKE NUKEM 3 D

Il migliore clone di Doom in circolazione: una trama da grido, un engine grafico che ha del miracoloso, sesso digitale e violenza allo stato puro sono gli ingredienti vincenti che gli hanno permesso di salire nell'olimpo degli sparautto 3D per eccellenza.

INOLTRE...

Le soluzioni di Shannara, Command & Conquer e Beneath a Steel Sky, 10 pagine di notizie, ZETA.Net, la Tecno Mail e la posta di Toniutti.

da quelli dello Studio Vit **ZETA** l'ultima parola sul divertimento interattivo.

TOP 5

Le classifiche di Game Power sono in piena pubertà. Stanno cambiando, stanno crescendo e, se è vero che i bambini brutti diventano adulti bellissmi, possiamo solo aspettarci grandissime cose da queste due pagine. Per questo mese accontentiamoci di introdurre due importanti novità. La prima riguarda le classifiche di Saturn e PlayStation: d'ora in poi, ogni mese ci faremo fornire le classifiche di vendita direttamente dai negozianti, per verificare quali siano i cinque titoli più richiesti per le console del momento. Dato che in Italia è difficile ottenere dei dati ufficiali, se non dalle parti direttamente chiamate in causa, abbiamo pensato di affidarci ai rivenditori al dettaglio, per tastare il polso del mercato della penisola. Il negozio Japan Planet di Monza (MI), tel.: 039/322605, si è gentilmente offerto di inugurare questo spazio, ma, finché sarà possibile, cercheremo di alternare le fonti di questi dati. La seconda novità vede l'abolizione delle classifiche stupide, per il dispiacere di alcuni e per la gioia di molti, rimpiazzate dalle classifiche di vendita ufficiali inglesi: le famose Gallup. Il Regno Unito è sicuramente lo stato Europeo più interessante da osservare per quanto riguarda l'andamento del mercato, quindi non sottovalutatele.

- SALITA
- NEW ENTRY
- STABILE
- DISCESA

PLAYSTATION

1	STREET FIGHTER ZERO (CAPCOM)
2	TOSHINDEN 2 (TAKARA)
3	NBA IN THE ZONE (KONAMI)
4	NAMCO MUSEUM VOL. 1 (NAMCO)
5	RIDGE R. REVOLUTION (NAMCO)

I picchiaduro occupano le prime due posizioni della classifica PlayStation, confermando la grande richiesta di questo genere di giochi. La collection della Namco di giochi storici sembra aver riscosso un successo insperato, visto che occupa addirittura la quarta posizione, davanti all'ottimo *Ridge Racer Revolution*.

SATURN

1	GUARDIAN HEROES (TREASURE)
2	STREET FIGHTER ZERO (CAPCOM)
3	SEGA RALLY (SEGA)
4	VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)
5	NINKU (SEGA)

Nessuna sorpresa nella classifica per Saturn. *Guardian Heroes* merita a pieno titolo la prima posizione, seguito a ruota da gli altri "giochi del momento", ovvero le due grandi produzioni Sega e l'ottima conversione dell'ultimo picchiaduro della saga di *Street Fighter*. L'unica mosca bianca è *Ninku*, un mediocre picchiaduro a incontri.

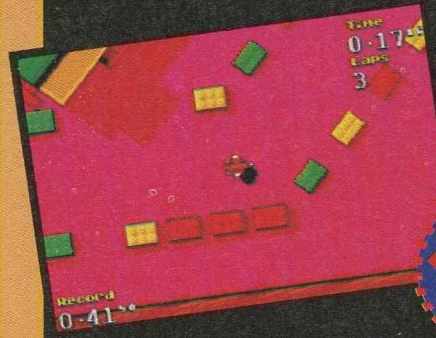
SNES

1	MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)
2	KILLER INSTINCT (NINTENDO/RARE)
3	CHRONO TRIGGER (SQUARE)
4	YOSHI'S ISLAND (NINTENDO)
5	DONKEY KONG COUNTRY 2 (NIN.)

Picchiaduro e giochi di piattaforme la fanno da padrone nella classifica dei giochi più apprezzati dai possessori di un Super Nintendo. È anche impossibile non notare la soffocante presenza di titoli Nintendo, ormai rimasta una delle poche software house a produrre buoni giochi per il suo 16 bit. Sicuramente, dal mese prossimo, vedremo comparire anche la nuova avventura in 3D di Mario.

MEGADRIVE

1	FIFA SOCCER '96 (EA)
2	PREMIER MANAGER (SEGA)
3	MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)
4	MICRO MACHINES '96 (CODEM.)
5	MICKEY MANIA (SONY)

Sempre più anonima la classifica dei giochi più venduti per Mega Drive. I pochi titoli nuovi si mischiano a vecchie produzioni, che tornano alla ribalta solo per la mancanza di reali contendenti. Attendiamo fiduciosi il mese prossimo, sperando che le cose non peggiorino, costringendoci a eliminare questa classifica. Intanto, anche questo mese niente recensioni per il 16 bit della Sega...

GALLUP

CD

■	1	SEGA RALLY (SATURN)
↑	2	WORMS (PSX/SATURN)
↓	3	FIFA SOCCER '96 (PSX/SATURN)
↓	4	KRAZY IVAN (PSX)
↑	5	DESTRUCTION DERBY (PSX)

CARTUCCE

■	1	FIFA SOCCER '96 (MD, SNES)
■	2	DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)
↑	3	SONIC & KNUCKLES (MD)
■	4	KILLER INSTINCT (SNES)
↓	5	YOSHI'S ISLAND (SNES)

La società inglese Gallup si affida a negozi e a grandi centri commerciali, disseminati su tutto il territorio inglese, per rilevare settimanalmente i nomi dei titoli più venduti. Per comodità, i prodotti vengono divisi in due grosse categorie: giochi su CD e giochi su cartuccia. Questo significa che nella classifica dei titoli su CD rientrano anche tutte le produzione per PC CD-ROM. Tuttavia, per non creare eccessiva confusione, abbiamo eliminato quest'ultime, limitandoci a segnalare i titoli appartenenti al mondo delle console. In definitiva, ogni mese in questo spazio pubblicheremo i cinque titoli per console su cartuccia e su CD più venduti nel Regno Unito, nella terza settimana del mese precedente. Tutto questo perché il mercato inglese è un importante indice del mercato europeo, visto le grandi quantità di software e hardware distribuite per il regno, e perché, qui in Italia, non c'è nessuna società che rilevi gli stessi dati in maniera così attendibile.

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO SNes (versione Pal) a Lire 230.000 + 2 joypad. Tre mesi di vita. Tenuto perfettamente. Vendo inoltre i seguenti giochi per SNes, tutti europei: *Donkey Kong Country* L. 100.000, *Mortal Kombat II* L. 90.000, *Mortal Kombat III* L. 120.000, *International Superstar Soccer* L. 80.000, *International Superstar Soccer Deluxe* L. 110.000 e molti altri.
Marco/Stefano - tel. 041/4433682

VENDO/scambio cassette per SNes. Antonio Musto - via Capuana, 22 - 41100 Modena - tel./fax 059/820513

VENDO cartuccia per SNes *Perfect Eleven* versione originale giapponese a L. 75.000.
Rita - tel. 02/2155179 pomeriggio

VENDO per SNes i seguenti giochi: *Killer Instict* (euro) a L. 60.000, *Mortal Kombat II* (euro) a L. 35.000, *Donkey Kong Country* (usa) a L. 40.000, *Super Street Fighter II* (usa) a L. 40.000, *F-Zero* (euro) a L. 20.000. Inoltre vendo adattatore universale a L. 20.000; o tutto in blocco a L. 170.000.
Roberto - tel. 02/93506131

VENDO Neo Geo SNK 32 bit con un joystick da tavolo cavo scart alimentatore e 5 giochi tra i quali *Sengoku 2* e *Fatal Fury 2*. Tutto a L. 550.000.
Enzo - tel. 0981/27108 ore pasti

VENDO console MD + 32x euro completi di accessori a L. 350.000. Vendo anche i seguenti giochi: *Ecco the Dolphin 2, Robocop Vs Terminator* (L. 60.000 cad.), X *Men, Sonic 3, World of Illusion* (50.000), *Eternal Champions, 688 Attack Sub* (L. 40.000), Sonic 2, *Batman, Strider, Moonwalker, Ecco the Dolphin, Street of Rage* (L. 30.000) e molti altri. Annuncio valido solo per Torino e cintura. Andrea Meloni - via Torino, 62 - 10036 Settimo Torinese (TO) - tel. 011/8954251

Offertissima! VENDO 3DO F2-1 come nuovo versione RGB (compatibile a tutti i televisori con presa scart) con joypad e alcuni tra i migliori titoli disponibili sul mercato, tra cui: *Road Rush, Nova Storm, Blade Force, Slayer, Total Eclipse, Return Fire* + Sampler CD 1 e 2 in blocco o separatamente da concordare.
Luciano - tel. 0331/440547

VENDO MD (it) con joypad, joystick a sei tasti, adattatore euro-japan, più 9 giochi (*Altered Beast, Sonic 1 e 2, Mutant League Hockey, Mutant League Football* ecc.) il tutto a L. 400.000 con GB in regalo. Vendo inoltre SNes (pal) con i seguenti giochi: *Super Mario World, Yo Shy Island, Stunt Race FX, Super Mario Kart, Secret of Mana* e *Illusion of Gaia*. Il tutto con un GB + 2 giochi in regalo a L. 450.000.
Federico - tel. 0961/33628 ore pomeridiane

VENDO CD per Sega Saturn; *Wing Arms, Golden Axe The Duel, Hang On GP '95, Dark Legend, Parodius, Clockwork Knight 1* e *2, Battle Monster, Victory Goal, Shin Shinobi Den, Greatest Nine* ed altri. Tutti i CD sono in versione giapponese. Vendo GG + 24 cartucce + Turbo Twins (batterie ricaricabili) + Handy Gear + Nuby (valigetta) + Master Gear converter all'incredibile prezzo di L. 320.000.
Matteo - tel. 051/722084 ore pasti

VENDO MD + 32X con 3 joypad a L. 300.000, *Doom* (32X) L. 50.000, *Super Street Fighter* (MD) L. 40.000, *Gunstar Heroes* (MD) L. 20.000, *Flashback* (MD) L. 20.000 ed altri. Prezzi trattabili.
Salvatore - tel. 0935/75621

VENDO Sony Playstation it. + 1 joypad + *Tekken* + *Wipeout* + *Ray Man* + cavo scart pro + Memory Card. Il tutto in condizioni eccellenti (40 giorni di vita) con garanzia, imballi e demo disk originali, prezzo L. 850.000 trattabili.
Alessandro - tel. 075/8002813 ore pasti

VENDO le seguenti cartucce per Snes in ottime condizioni: *Art of Fighting* (jap) L. 65.000, *Samurai Spirits* (jap) L. 80.000, *Stunt Race Fx* (it) L. 75.000, *Robocop Vs Terminator* (it) L. 65.000, *Jurassic Park* (it) L. 65.000 e molti altri.
Giuseppe - tel. 06/6522383 pomeriggio

VENDO 3DO con imballi originali, joypad originale a 3 tasti, joypad a 6 tasti con autofire, CD Demo e tre giochi a scelta tra *Fifa Soccer, Street Fighter 2, The Need for Speed, samurai Shodown, Road Rash, Sherlock Holmes, Slam'n Jam '95, Crash'n Burn* ed altri a L. 500.000. Con tutti i giochi a L. 600.000. Annuncio valido solo per Roma/Ostia.
Stefano - tel. 06/4874970

VENDO x Sony Playstation (euro), *Lemmings 3D* e l'indispensabile mouse, solo in blocco a sole L. 120.000.
Giovanni - tel. 0437/943485 dopo le 17

VENDO per SNes *Illusion of Gaia* (90% su GP) nuovissimo e *S. Empire Strikes Back* (94% su GP) a L. 50.000 cad. In omaggio a chi acquista entrambi adattatore SNes/Famicom. Solo Firenze e provincia. Per tutta Italia aggiungere spese spedizione in contrassegno.
Leonardo - tel. 055/603995 ore serali

VENDO MD + arcade power stick + 13 giochi (*Road Rush, S. Monaco, S.R. Basketball, Sonic, Last Battle, Ghost Busters* ed altri) a L. 450.000 trattabili. Vendo inoltre SFamicom + ascii pad, Holly e *Bensi V, Crono Trigger* (usa), *Street Fighter II, Russiang Beat* ed altri a L. 575.000 tratt. o entrambi a L. 900.000. Oppure scambio tutto con Sony Playstation o Sega Saturn + un gioco.
Mario Di Gesaro - via Tasso, 8 - 58046 Marina di Grosseto - tel. 0564/34207

VENDO/scambio le seguenti cartucce per SNes: *Star Wars* L. 30.000; *Return of Jedi* L. 40.000; *Lion King* L. 40.00, *Super Pinball* L. 30.000, *Stunt Race Fx* L. 45.000, *Cannon Fodder* L. 50.000, *King of Dragon* L. 45.000, *Actraiser 2* L. 45.000, *Perfect Eleven* L. 55.000, *Perfect Eleven 2* L. 90.000, *Fifa '96* L. 100.000, *Desert Fighter* L. 30.000 e altri.
Tiziano - tel. 0865/412228

VENDO 32X europeo + *Virtua Racing De Luxe* e *Star Wars* arcade a L. 280.000. In regalo 2 giochi per MD a scelta tra: *Mortal Kombat II* (euro), *Pete Sampnas Tennis* (euro), *Fifa International Soccer* (euro), *Jungle Strike* (jap). Tutto in ottime condizioni. Annuncio valido per tutta Italia.
Albino/Franco - tel. 0974/932629

VENDO per Playstation *Destruction Derby* e *Wipeout* a L. 70.000 l'uno.
Maurizio - tel. 06/8604758 - 0775/200890

CERCO

CERCO disperatamente la cartuccia europea *Sensible Soccer World Cup Edition* (*International Sensible Soccer*) per MD, offro da L. 40.000 a L. 70.000 secondo le condizioni. Annuncio valido per il centro nord.
Simone - tel. 031/591243

CERCO/vendo/scambio software per Playstation, 3DO e Snes a disposizione numerosissimi titoli: *Ridge Racer Revolution, Toshinden 2, Tekken* e tanti altri. Vendo anche riviste specializzate a metà del prezzo di copertina più spese di spedizione. Compro cartucce per MD Master System a prezzi di realizzo.
Nicola Grossi - tel. 0883/613562 ore pasti

GAME OVER PRESENTA

SQUOLA DI GIORNALISMO